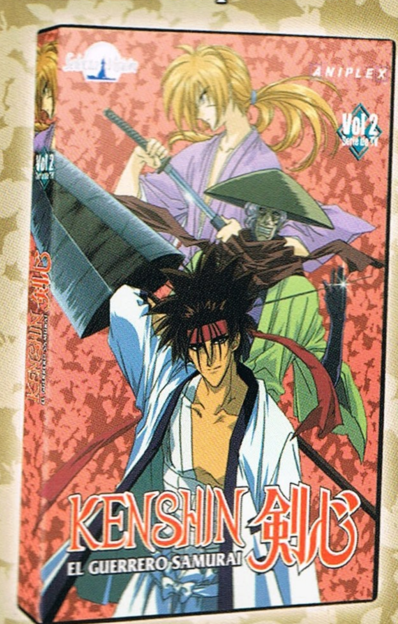


NOTICIAS - KOGALS - PARA PARA - COSPLAY- PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS
minami
MANGA Y OCIO
AÑO VI
NÚMERO 51
INCLUYE CD-ROM
4.80 E
AHORA con 84 páginas
¡NUEVA SECCIÓN!
HOTEL MINAMI
EVENTOS
· 2º Encuentro de la animación japonesa
· BAFF Fesival Asiático de Barcelona
· Salón del Cómic de Barcelona
Cine de moda
Spiderman 2
Kill Bill vol. 2
NARUTO
Llega el ninja más dicharachero de Japón
CAMPEONES
RUMBO AL MUNDIAL
Descubre las aventuras de Oliver en el Barça
Gasaraki, Magic Kaito, Princess Miyu, Dream Kiss y mucho más
00051
8 414090 223881

KENSHIN 剣心
EL GUERRERO SAMURAI

VOLUMEN 2
Serie de TV
Contiene 5 Episodios

No te pierdas la serie de televisión de "Kenshin, el guerrero samurai", por primera vez en DVD VIDEO

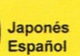


Episodios 6 a 10
- Master Digital
- Español Dolby Digital 5.1
- Japonés Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español
- Formato de pantalla 4/3

Extras
- Menú interactivo
- Acceso directo a escenas
- Ficha técnica y artística
- Datos de producción
- Galería de imágenes
- Trailers








Japonés Español · Español

ANIPLEX

VOLUMEN 2
SERIE DE TV
CONTIENE 5 EPISODIOS

INUYASHA

DVD VIDEO



Episodios 6 a 10
- Máster Digital
- Español Dolby Digital 5.1
- Japonés Dolby Digital 2.0
- Subtítulos en Español
- Formato de pantalla 4/3

EXTRAS
- Menú interactivo
- Acceso directo a escenas
- Ficha técnica y artística
- Datos de producción
- Galería de imágenes

De la autora de "Ranma 1/2" nos llega su nueva serie que ya está triunfando en TV

YTV YOMIURI TELECASTING CORPORATION











Japonés Español · Español



Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022
Mail: info@selecta-vision.com - Web www.selecta-vision.com

MOMENTO DULCE



Bueeeeeeno, pues ya pasó el número 50. Estamos en el 51, momento de resaca. Dulce, no os confundáis, muy dulce, porque en gran parte gracias a vosotros estamos viviendo uno de nuestros momentos más felices como revista.

Veréis, el que en ese número 50 se contaran tantas cosas de Minami y sus integrantes ha llevado a que la mayoría os sintáis mucho más parte de la revista. Y eso, obviamente, es bueno, porque de esta forma el contacto entre nosotros es mucho mayor.



Llega el momento de ver estas cosas ^_^

Así, hemos sabido que aunque lo del lomo os gustó mucho, lo del tamaño no tanto. Que el estilo retro de la portada, en plan la antigua Minami2000, gustó bastante a los veteranos. Y además muchas otras cosas de por qué os gusta esta revista, que aunque imaginamos que en general os gusta toda ella o no habríais hecho que durante seis largos años hayamos sido el número uno indiscutible en ventas, no está de más saber exactamente qué partes son las que más o menos os gustan para poder ir adaptándonos.

Eso, lógicamente, implica que ha habido un mayor número de cartas y e-mails, lo cual ha ayudado a que las presentes fechas sean más llevaderas, que nosotros también tenemos exámenes (aunque ahora algunos lo que hacemos es ponerlos ^__^). Pero ya queda poco, y en nada tenemos las vacaciones aquí encima, para poder disfrutar de un merecido (si el calor nos deja, claro, porque anda que...). Lógicamente, leyendo Minami ;)

Además, las fechas acompañan, porque el deporte español vive uno de sus momentos más gloriosos, con las motos y fórmula uno a todo trapo a nivel mundial, el baloncesto que con cosas como ese pedazo de Estudiantes demuestra que está listo para triunfar en las Olimpiadas, las Olimpiadas en sí, y por supuesto el fútbol, el deporte rey, que para cuando leáis esto estará viendo los últimos partidos de la Eurocopa. Esperemos que España esté presente y no nos hayan eliminado en cuartos de final como siempre.

En fin, no mucho más que como digo las fechas no son las mejores y andamos bastante justitos (conseguir que los redactores, en plenos exámenes, entregaran ha sido una fiesta, y yo mismo he estado a punto de entregar tarde, amén de que ciertos problemillas de última hora con la imprenta han retrasado la edición. Pero aquí estamos, con además algunas sorpresas como ese retomar nuestra sección de análisis a fondo o pronto con algún apartado especial de J-Pop). Que espero que aprobéis todo, que paséis un buen verano, y que viváis muchos romances veraniegos de ésos que tanto abundan en el manga. De hecho, todo puede ser que este verano dediquemos algún dossier al shojo o algo así... Porque sí, una vez más en Minami asumimos nuestra responsabilidad (no, si ya lo decía nuestro amigo y vecino Spidey, todo gran poder...) y no tendremos vacaciones para que así vosotros no dejéis de disfrutar ni un solo mes de vuestra revista favorita. ¡Ahí es nada!



¿Quién no querría algo así entre sus experiencias veraniegas? Ahhh... KOR...

Y recordad que seguimos aquí para cualquier cosa que queráis comentarnos, que no por nada somos vuestra revista.

¡¡Ey!! ¡Espera, espera, que todavía no me he pasado de caracteres! A ver... Mmmm... Un segundo... Ah, vale, ahora ya sí. Es que no quería romper la tradición que Jaime Ortega y yo tenemos de pasarnos siempre sin excepción del límite de caracteres establecido (aunque en esta ocasión no me paso mucho, pero bueno, no se puede ganar siempre ^__^U).

Pues nada, lo dicho, el mes que viene más, frikis.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

minami

AÑO 6 - NÚMERO 51

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. "Gea", Aleix Ibars, Isadora, Genís, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Shiro Black
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez y Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
NARUTO

AGRADECIMIENTOS...



e Glénat

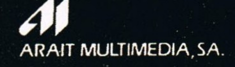



MANGALINE
NORMA Editorial





















NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos todos al rinconcito desde donde Minami os informa cada mes de todas las novedades que afectan a nuestro mundillo. Y como siempre damos paso en primer lugar a las noticias que tienen que ver con publicaciones impresas.

Y para empezar, mencionaremos las novedades anunciadas por la editorial Planeta para el mes de junio, que son:

Detective Conan - VOL. II, Nº 29

Gunnm Last Order, Nº 4. Una niña pequeña parece ser la única superviviente de un accidente aéreo en una superficie totalmente desértica. Por su parte, el *Dr. Nova* está en su laboratorio y comenta que la neurona se está regenerando, y que si aún está viva, parece que podrá regenerar completamente el cerebro, y que éste conservará los recuerdos, experiencias y habilidades que tenía antes de la muerte...

Monster, Nº 32 (de 36). Ahora sí que tiene que finalizar todo lo relacionado con *Johan*. Tras perseguirlo, *Tenma* consigue una pista sobre el paradero de *Johan*. Mientras, *Nina* se encuentra con el jefe de extrema derecha, el superviviente de la Mansión de las rosas rojas, el cual está a punto de contar la terrible verdad detrás del nacimiento de los gemelos a *Nina*...



Shin-Chan – Nº 40 + Nº 41

I"s – Nueva edición, Nº 14. Se trata del penúltimo número.

Magic Kaito, Nº 2. Se trata también del penúltimo número.

Sin olvidar que este verano harán también su aparición **El lobo solitario y su cachorro** 8 y el segundo tomo de **Lodoss War: La dama de Faris**.

Y aunque el Salón del Cómic de Barcelona se haya celebrado recientemente, los chicos de Planeta sí han dejado entrever un nuevo lanzamiento, del que por el momento no hay fecha de salida (y en principio se cree que como muy pronto sería para septiembre). Se trata de **Uzumaki**, obra de *Junji Ito*. Perteneciente al género de terror, este título nos lleva hasta la aldea de Kurôzucho, que se halla bajo la maldición del uzumaki, un espíritu invulnerable y al que no hay manera de detener... Algo que es muy destacable en esta obra es la capacidad de *Ito* para adentrar al lector, paulatinamente, en un entramado que inicialmente podía parecer simple, pero que resulta ser toda una pesadilla espeluznante para los protagonistas.

Otra gran noticia que Planeta ya ha anunciado es la reedición en nuestro país del manga de **One Piece**, que ya publicaron parcialmente en el pasado. Su fecha de aparición coincidirá con la del Salón del Manga de Barcelona, y tienen la intención de publicarlo en formato tomo, respetando el sentido de lectura y las onomatopeyas japonesas. Cada mes aparecerán dos tomos, al precio de 6,95 euros cada uno. Coincidiendo con el Salón del Manga, también tienen previsto reeditar **Somos chicos de menta**, la obra de *Wataru Yoshizumi*, así como traer otro título llamado **Kanshakudama no Yuutsu**, un shojo que viene firmado por *Arina Tanemura*. Y de cara a 2005 planean editar **Ultra Maniac**. En los próximos meses iremos dando más detalles.

Vamos ahora con Glénat, que este mes pone en la calle nuevas entregas de muchas de sus series:

Samurai Deeper Kyo, Nº 2. *Kyô* es el protagonista de esta nueva serie que hará las delicias de todo aficionado a títulos de la talla de **Kenshin** o **La Espada del Inmortal**, pues comparte con ellos la acción, los samuráis, las aventuras en el Japón feudal y le añade, además, un poco



de magia y chicas ligeritas de ropa...

Gravitation, Nº 2. Y si antes hablábamos de un género "shonen", ahora hablamos de otro bien distinto: *Shûichi Shindô* es un estudiante de bachillerato que sueña con convertirse en músico. Una noche aparece ante él el misterioso *Eiri Yuki*. El encuentro marcará a ambos y constituirá el punto de partida de su historia común. Entre el amor y el odio, su relación será tan divertida como tormentosa. Un nuevo shojo manga de la autora *Maki Murakami*. La publicación en España por el momento será bimestral y, al igual que en el caso de la serie anterior, en Japón no ha concluido.

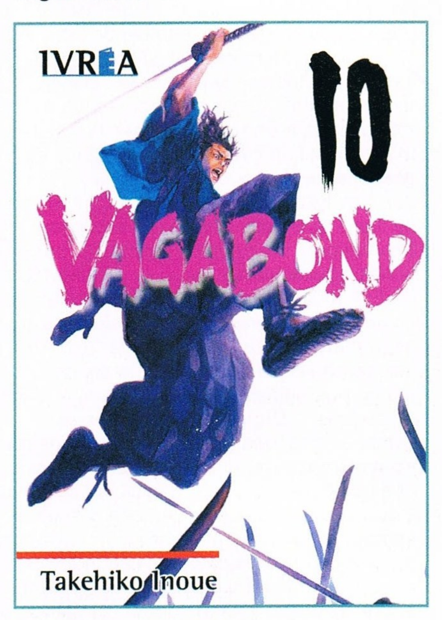
Yu Yu Hakusho, Nº 4

Alice 19th, Nº 2. La autora *Yuu Watase* nos presenta un nuevo manga de éxito donde vuelve a relatar sus temas preferidos: aventura, fantasía y romance. *Alice* es una chica que no se atreve a decir lo que en realidad piensa. Un buen día, salva a una conejita de ser atropellada y, gracias a eso, consigue mantener su primera conversación con *Kyô*, el chico que le gusta. Al poco tiempo, *Alice* descubre que la conejita se transforma... ¡E incluso habla! ¿Qué son los "maestros del Lotis"? ¿Será *Alice* una de ellos?

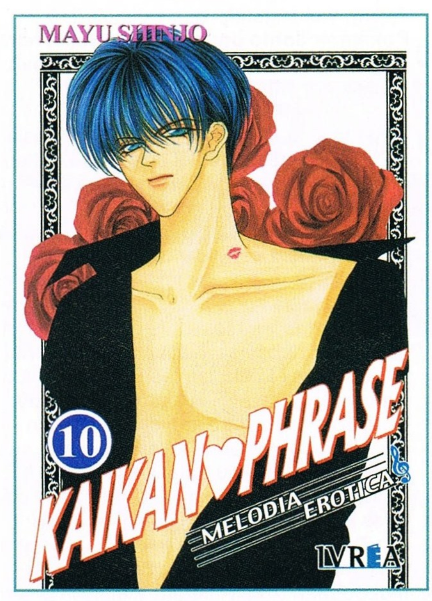
Ayashi No Ceres, Nº 8

Gantz, Nº 10
La espada del inmortal, Nº 10
Naruto, Nº 10
Captain Tsubasa, Nº 10
Inu-Yasha, Nº 20

A continuación damos un repaso a las novedades de Editorial Ivrea. Los títulos que salen a la venta a lo largo de junio son:
Slam Dunk, Nº 17
DNAngel, Nº 8
Tokyo Juliet, Nº 3. Este aclamado manga de *Miyuki Kitagawa* cuenta la historia de *Minori Ayase*, una adolescente que siempre quiso ser diseñadora de modas y que había jurado no enamorarse hasta no destronar el rey del mundo de la moda en Japón, un tal *Eiji Hinagata*...
Kaikan Phrase, Nº 9
Lost Universe Special, Nº 2
Katteni Kaizo, Nº 10
Dream Kiss, Nº 2
Y de cara al mes de julio, la editorial ha anunciado estas salidas:
Tokyo Juliet, Nº 4
Slam Dunk, Nº 18
Vagabond, Nº 10

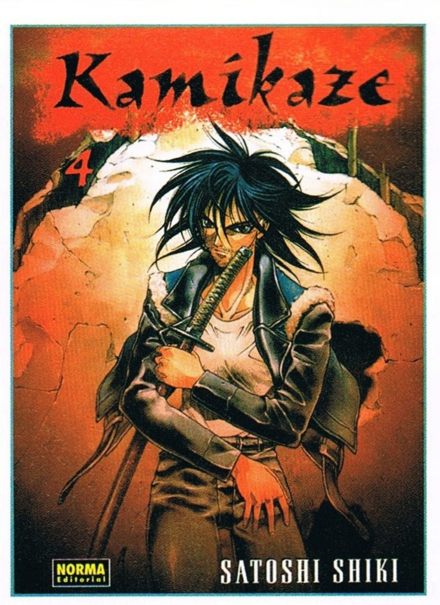


Kaikan Phrase, Nº 10
Crónicas del Viento (Kaze no sho). Se trata de un tomo único realizado por *Jiro Taniguchi* y *Kan Furuyama* que se centra en la vida del samurai *Jubei Yagyu*. En Japón, en 1649, el antiguo Emperador (ahora retirado) *Gomino* idea un plan para acabar con el shogunato de los *Tokugawa* y retornar el gobierno de la isla. La base de este plan es robar el pergamino de las Crónicas Secretas de los Yagyu, un escrito que contiene antiguos secretos del shogunato que podrían llevarlo a su fin. Tras el robo, *Jubei Yagyu*, maestro espadachín perteneciente al leal clan de los *Yagyu* y por tanto protector del escrito, debe ir tras el ladrón para recuperar el pergamino antes de que el país vuelva a caer en una



sangrienta guerra civil. Un manga histórico en el que aparecen nombres que ya deberían sonarnos de mangas como **Vagabond** o **El lobo solitario y su cachorro**. El precio será de 8,50 €.
Battle Royale, Nº 3
Y ahora vamos con esas sorpresas que sólo Minami sabe dar: Ivrea publicará en breve 8aunque como muy pronto julio) **Mahoromatic**, conocida por su asociación con el afamado estudio Gainax.
Por último, quedarían pendientes para el mes de agosto estos títulos (si bien ya está confirmado que tienen intención de publicar **Real**, de *Tahehiko Inoue*, a finales de año):
Daydream, Nº 7
Katteni Kaizo , Nº 11
Dream Kiss, Nº 3
DNAngel, Nº 9
World of Narue, Nº 6
Slayers Knight of Aqua Lord, Nº 2

La siguiente editorial de la lista es Norma (que últimamente ha saltado , a la cual debemos la publicación de estos títulos, a lo largo del mes de junio:
Cómo dibujar manga 12 – shojo. 17x26cm. 136 páginas en blanco y negro. 11 euros. El shojo manga cada vez pega más fuerte... ¡Ahora puedes aprender a dibujarlo con este volumen!
Me gusta porque me gusta, Nº 2. Un profesor en la casa de al lado, un osito en el que se deposita todo el cariño... Y un secreto del pasado que nadie se atreve a desvelar. He aquí la segunda entrega de esta nueva obra de las *Clamp*. 136 páginas en blanco y negro, al precio de 8 euros.
Record Of Lodoss War: La Bruja Gris, Nº 3. *Deedlit*, *Parn* y el resto de compañeros acaban una de las aventuras más épicas ambientadas en el mundo de Lodoss... En la conclusión de esta serie.
Kamikaze, Nº 4. Esta obra de *Satoshi Shiki* es uno de los mangas de acción que más éxito de público han cosechado. En pala-



bras de la editorial, "una mezcla de THE MATRIX y la tradición japonesa, que dejará a más de una persona con la boca abierta".

Ahora le toca el turno a MangaLine Ediciones, quien, poco a poco, va recuperando el ritmo de antaño. Y este mes lo hace reeditando el primer tomo de **Vampire Princess Miyu**, al precio de 5,98 euros. Al mismo tiempo publica el segundo volumen, corregido (ya que la primera edición salió defectuosa), de **Hanaukyô Maid**, con un precio de portada de 6,00€.



Terminamos con OtakuLand, que saca:
Oda a Kirihito, Nº 1. De *Osamu Tezuka*, 275 páginas al precio de 8,95 euros.
Hiroshima, Nº 6
Shamo: Gallo de Pelea, Nº 7

Vayámonos ahora a por las noticias referentes el manga en su versión animada. Comenzamos hablando de las novedades que tienen que ver con nuestros canales de TV.

Por el momento lamentamos no podemos informaros sobre la programación infantil de Tele5 y Antena 3 de cara a las vacaciones, pero en el momento de escribir estas líneas nos han indicado que no disponen aún de esa información (NdM: como diría un profesor de Historia que tuve: "Es triste, pero es la pura verdad" xDD (*NdL: Además, hay que recordar que por ley los canales de televisión sólo pueden informar a la prensa con 11 días de antelación, no antes por mucho que sepan las cosas*)). Suponemos que ambas cadenas emitirán también a diario algún espacio infantil, pero, como de costumbre, os remitimos a nuestro foro de Internet, donde siempre publicamos las noticias más inmediatas: http://boards2.melodysoft.com/app?ID=shirase

Y dicho esto, pasamos a las televisiones autonómicas, pues por un lado está confirmada la inminente emisión de las nuevas temporadas de **Magical Doremi** en los canales de la Forta (la federación de las televisiones autonómicas), según ella misma ha confirmado, y en vista de que, en datos facilitados por la propia Forta, la emisión de la primera temporada consiguió en ocasiones superar una cuota de pantalla del 55%. Por otro lado, también hay que anunciar que recientemente Selecta Visión y estas televisiones han firmado un acuerdo por el cual la serie **Evangelion** se emitirá en la autonómica gallega TVG a partir de septiembre (con posibilidad de hasta otras dos reposiciones), dentro del contenedor infantil Xabarín Club, doblada al gallego; asimismo, la nueva serie de **Lucky Luke** (que no es japonesa, pero también pertenece al catálogo de Selecta y, sin duda, se basa en una de las historietas europeas más populares) llegará también en septiembre a la mayoría de las cadenas autonómicas, respaldada por el notable éxito de audiencia logrado en Francia.

Por su parte, en Televisión Canaria nos han desmentido que dispongan de los derechos de emisión de **Bola de Dragón**, después de que hace algunas semanas alguna revista televisiva nos diera el susto incluyendo esta serie en su programación...

Nos referimos ahora a la televisión de Castilla La Mancha para concretar qué narices es lo que están emitiendo de **Pokémon**, de cuyo estreno ya os hablamos anteriormente. Quienes pretendan seguir esta serie a través de la emisión vespertina del canal manchego deberán saber que se emiten dos episodios diariamente; el primero pertenece a la **Pokémon Master Quest**, la quinta temporada de la serie (inédita en Tele5); y el segundo se incluye dentro de **Pokémon Johto Journey´s**, la cuarta temporada, sí emitida en Tele5 (NdM: Antonio, gracias por esta info ^^).

Otro canal autonómico, el catalán, ha dejado ver recientemente las series que tienen previsto emitir a largo plazo. Para empezar, después del verano estrenarán nuevos episodios de **Detective Conan** y de **Inuyasha** (y esto viene a significar que Selecta ya tiene en sus manos los episodios siguientes al 26), mientras que están estudiando emitir, durante el verano, una edición nocturna del 3xl.net donde se incluya la serie **Serial Experiments Lain**. También han adquirido los derechos de emisión de **Comic Party**, aunque la fecha de estreno está aún sin decidir. Y, por último, a lo largo del año que viene volverán al K3 (tal y como venía rumoreándose desde hace tiempo) tres clásicos emitidos por esta cadena años ha; son **Dragon Ball** (tienen intención de reemitir la serie y las películas), **El rey Arturo** y **Musculman** (Kinnikuman). Y al mismo tiempo, están estudiando la adquisición de la nueva serie de **Musculman**, que ya se emite en otros países con el nombre **Ultimate Muscle**. Por último, otra reposición que muchos agradecerán es **Cinturón Negro** (Yawara), que se encargará de sustituir a **Slam Dunk** a partir del día 8 de junio. Otra serie que se repone en junio es **NIEA Under 7**.

En lo que respecta a Canal Sur, recientemente han comenzado a emitir **Kimba el león blanco** (los fines de semana sobre las 9:30), todo un clásico basado en el manga **Jungle Taitei** de *Osamu Tezuka*. Lo que se emite es la primera serie, con un doblaje hispanoamericano nuevo (no con el doblaje hispanoamericano antiguo con que TVE la emitió en los 70). Este nuevo doblaje, a diferencia del antiguo, se basa en la versión canadiense de la serie (no en la estadounidense). Y para terminar de puntualizar las cosas, recordemos que Tele5 también emitió hace algunos años la segunda serie de **Jungle Taitei**, con el título **El emperador de la jungla**. Por lo demás, sigue pendiente el estreno de la serie televisiva de **Patlabor** en Canal Sur.

Y para terminar con los canales autonómicos, una breve mención a la televisión vasca, que en el momento de redactar estas líneas acaba de estrenar la serie **Yamato Takeru**, dentro del bloque infantil "Planeta Junior Ordua". Esta serie de ciencia ficción, aventura y comedia, producida en 1994 por Nippon Animation, está de algún modo basada en relatos de la mitología japonesa.

En cuanto al canal Localia, nos confirman que la serie **Clamp Club de Detectives** volverá a su parrilla a partir del día 18 de julio, en sustitución de **Daiguard** (sábado y domingo a las 13:30). Su emisión (que venía siendo los sábados a las 14h) se interrumpió en el episodio 6 hace un par de semanas para en su lugar emitir "La cocina de Localia".



En cuanto a los canales de pago, hemos de destacar las siguientes noticias referentes a Fox Kids. En primer lugar, siguen viento en popa en su proceso de cambio de nombre. De aquí a unos meses, el canal Fox Kids pasará a llamarse enteramente Jetix en todo el mundo, y, por el momento, ya han rebautizado a Saban Consumer Products International, la subsidiaria encargada de gestionar las licencias de las series a las que Fox Kids representa en Europa; ahora se llama JCP Jetix Consumer Products International. Dejando de lado estas cuestiones empresariales, seguimos hablando de Fox Kids, puesto que, según ha dado a conocer, su programación veraniega va a estar marcada por la emisión de "especiales" de varias de las series que emiten (como por ejemplo, **Hamtaro** -entre el 6 y el 11 de julio- o **Digimon Frontier** -unas semanas después-), así como por el estreno de **Dinozaurs**, una producción japonesa que combina animación tradicional con CGI y que ya pudimos ver en Antena 3 hace un tiempo. **Dinozaurs**, una serie que narra la historia de unos dinosaurios con la misión de salvar el mundo, se emitirá diariamente sobre las 20:50 h. Otro estreno llamativo, aunque para ya mismo, es el de **One Piece**, que empezará a emitirse en Fox Kids (ndM: si **One Piece** rima con Fox Kids y todo ^^) el día 21 de junio. Y por último, hemos podido averiguar que el anime **Megaman NT Warrior** ya tiene distribuidor para España; aparentemente se trata de la propia Fox Kids, en cuyo catálogo de distribución, por cierto, también figura **Dinozaurs** (mientras que **One Piece** es de Arait Multimedia).

Por su parte, la programación veraniega de Cartoon Network incluye la emisión diaria (algunas de estas series venían emitiéndose sólo los fines de semana) de las siguientes series de anime: **Doraemon**, **Cubix**, **Shin-chan**, **Bola de Dragón**, **Detective Conan** y **Transformers Armada**.



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

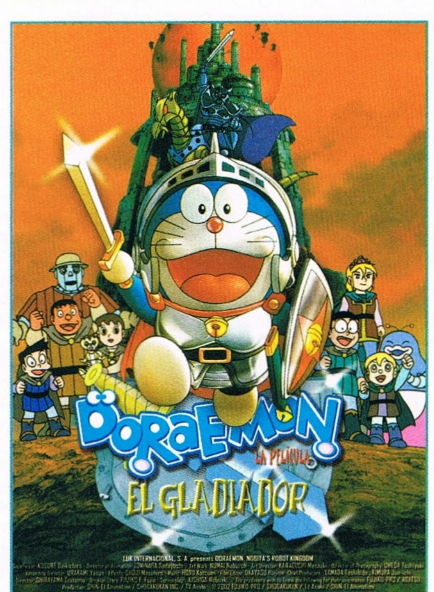
Dejamos ya de lado la televisión para dar paso a las novedades videográficas o cinematográficas en nuestro país. Y lo haremos también compañía por compañía.

La primera será Jonu Media, de la que hay que decir que recientemente han confirmado la adquisición de los derechos de **Berserk**, anime de 25 episodios basado en el manga homónimo de *Kentaro Miura*. En principio, su intención es comenzar a venderla a partir de la celebración del Salón del Manga de octubre.
Fechas en las que también tienen previsto sacar **Chobits**. Sin embargo, el título que lo tiene chungo, pese a que la edición de **KOR** avivó las esperanzas, es **Touch**, pues aunque obviamente gusta a todos los distribuidores, es una serie demasiado larga (más de 100 capítulos) y los japos pese a ser vieja no la venden como tal, sino que sabiendo como saben que es una obra maestra la mantienen como si fuera una novedad. Mala suerte, desde luego.
Asimismo, hace muy pocas semanas acaban de poner a la venta sendos packs con las series completas **Boys Be...** y **Kare Kano**. El primero se compone de cuatro DVDs y cuesta 29,95 euros; el segundo consta de cinco discos y su precio es de 39,95 euros. Desde aquí animamos a seguir con este tipo de prácticas, que parecen haber adoptado todas las distribuidoras.

En lo que se refiere a Selecta Visión, para principios de junio anuncian los siguientes títulos:
Wolf's Rain Vol. 4 (18 €), **Rahxephon** Vol. 1 (18 €), **Las Aventuras de Tintin** - Cofre especial 75 aniversario (59,95 €), **Kenshin el guerrero samurái** – Serie de TV Vol. 1 (18 €), **Inuyasha** Vol. 1 (18 €), **Eatman** vol. 3 (15 €), **Brain Powerd** Vol. 3 (15 €).

Por su parte, Columbia-Tristar ha puesto ya a nuestra disposición (por el momento, sólo en videoclubes) los DVDs de **Cowboy Bebop La película** y **Memories**. Y, por otro lado, también será esta empresa la encargada de distribuir en nuestras tierras el filme **Steam Boy** de *Katsuhiro Otomo*, el cual será estrenado en los cines británicos, franceses e italianos a partir de este mes de octubre, si bien en EEUU no lo hará hasta diciembre y pese a que todavía no se sabe si llegará a proyectarse en España (aunque la edición en DVD está garantizada).

Y hablando de proyecciones en cine, finalmente Manga Films se ha animado a llevar a nuestras pantallas la película coreana de animación **Wonderful Days**; en principio el estreno se fijará a finales de septiembre o principios de octubre y podrá adquirirse en DVD a comienzos del año 2005.
Y más películas en nuestros cines. Un año después del estreno de **Shin-chan en busca de las bolas perdidas**, *Shinnosuke Nohara* se embarca ahora en una nueva aventura de acción desenfrenada para salvar al mundo de una nueva amenaza. El día 25 de junio se estrena en los cines de nuestro país **Shin-chan: Operación Rescate**, el séptimo largometraje de la filmografía del personaje creado por *Yoshito Usui* y titulado originalmente **Dengeki! Buta no Hizume Daisakusen**. No faltan villanos estrambóticos, divertidas persecuciones, artefactos sofisticados y agentes secretos de lo más peculiar. Dirigido por *Keiichi Hara*, realizador habitual de la serie de televisión, el filme está distribuido en nuestro país por Luk Internacional, quien también nos invita al cine en agosto para ver una nueva película de **Doraemon**.



En esta ocasión, el filme se titula **Doraemon El Gladiador**, donde veremos a *Poko*, un niño-robot de otra dimensión, llegar por accidente a nuestra época cuando *Nobita* estropea una de las máquinas de *Doraemon* (mientras la usaba para comprar en los grandes almacenes del futuro). El recién llegado niño-robot explica a *Doraemon* y *Nobita* que en su mundo mecánico hay un maléfico androide llamado *Dester* que pretende hacerse con el poder y eliminar a todos los robots del planeta, en el que antaño habían convivido en armonía con los humanos. La fecha de estreno de este filme es el 27 de agosto.

Pasamos ahora al cine oriental de imagen real. La distribuidora DeAplaneta edita en DVD tres nuevos títulos del director *Akira Kurosawa* que permanecían aún inéditos en nuestro país. Uno de ellos es **Rashomon**, una de las obras cumbre del director y de la historia del cine por su propuesta narrativa. Si bien ahora estamos bastante acostumbrados, en su época esta historia contada desde varios puntos de vista causó verdadera sensación y ningún aficionado al cine debería perdérsela. Además, asistimos a la genial interpretación de *Toshiro Mifune*. Los dos títulos que completan este pack son **El Idiota** (adaptación de la obra de *Dovstoyevski*) y **Duelo Silencioso**. El conjunto cuesta 29,95 euros, si bien pueden adquirirse por separado al precio de 11,95 euros.
Aquí valdría recordar que si os mola el cine oriental, recordéis que Manga Films tiene un amplio repertorio al respecto, con un buen número de películas de *Bruce Lee*, *Jackie Chan* o *Jet Li*, entre otras de actores no conocidos pero sí algo de renombre como películas en sí como por ejemplo **Storm Riders**.
Nos ocupamos ahora de un cineasta más contemporáneo; *DeAplaneta* nos presenta en DVD tres de las primeras películas dirigidas por *Takeshi Kitano*, que anteriormente hemos podido disfrutar en formato VHS: **Violent Cop** (primer largometraje en que sustituyó a *Kinji Fukasaku*), **Boiling Point** y **Sonatine**. Los precios son los mismos que en el caso del lote de *Kurosawa*.

Por su parte, Divisa Red Home Video edita en DVD otro de los títulos importantes de la carrera de *Akira Kurosawa*: **Dersu Uzala**. Esta película ganó en 1975 el Oscar a Mejor película de habla no inglesa (aunque representando a la Unión Soviética, pues en realidad no se trataba de una producción japonesa). La versión que nos presentan es una edición restaurada de la película con bastantes extras, entre ellas el Cómo se hizo o una entrevista a *Yuri Solomin*, uno de los dos actores protagonistas.
Una película tierna sobre la naturaleza con impresionantes escenas de las estepas y un personaje entrañable.

Por último, decir que los redactores de Minami hemos visto por varios hipermercados suculentas ofertas en DVD, como por ejemplo **Spriggan** por 6,99 euros o **Crying Freeman** por 10,99 (precios orientativos, pueden variar según el establecimiento).

Y para cerrar la sección de noticias, pasamos ahora a nuestro bloque de noticias varias.

Coincidiendo con la Exposición Universal (una de verdad, como la Expo de Sevilla, nada de inventos extraoficiales y polémicos) que se celebrará en la ciudad japonesa de Aichi en 2005, se ha anunciado la inauguración de un parque temático temporal dedicado a **Pokémon**. Contará con una superficie de dos hectáreas, y se inaugurará el 18 de marzo de 2005, si bien sólo disfrutará de durará cinco meses de vida. Hay que recordar que los dibujos animados de los **Pocket Monsters** se han emitido ya en 68 países distintos.

El juego de cartas coleccionables **Duel Masters**, desarrollado por la japonesa Wizards of the Coast, ha logrado en el Reino Unido, en la segunda semana desde su lanzamiento en dicho mercado, unos ingresos cinco veces superiores a los alcanzados en la primera. Al mismo tiempo, en EEUU esta propiedad consiguió vender más que el conjunto de los productos de Wizard of the Coast distribuidos en ese país. Con todo, en el país galo se ha anunciado ya el lanzamiento de la revista oficial de **Duel Masters**, de cara al mes de septiembre, en la que se hablará tanto de los juegos de cartas como de la serie de anime, los videojuegos o el manga homónimos.

Un clásico del cómic español será llevado a la gran pantalla en breve. Filmax ha anunciado que el **Capitán Trueno**, obra del guionista *Víctor Mora* y el dibujante *Ambrós*, comenzará su adaptación a la imagen real a partir del año que viene. En todo caso, se trata de una antigua propuesta que hasta el momento no había podido atenderse debidamente (tras los varios videojuegos y tras desecharse una serie de dibujos por considerar *Víctor* que se cambiaba demasiado al personaje (*NdL: Sí, soy uno de los mayores frikis de España de El Capitán Trueno, de lo cual estoy profundamente orgulloso*)).

El nuevo videoclip del grupo *Linkin Park* está realizado por IG Production. Parece ser que el grupo vio el trabajo de IG para **Kill Bill** y les gustó; así es como han decidido contratar los servicios de este estudio de animación para la realización del videoclip del tema **Breaking the habit**. El realizador del videoclip es *Kazuto Nakazawa* (**Samurai Champloo**, **Kill Bill**...).
Por otra parte, esta misma firma lanzará este mes de julio una serie de televisión titulada **Otogizoushi**, ambientada en la época Heian. La serie está dirigida por *Nishikubo Mizuho*.
Y otra nueva serie de IG Production, después de la segunda entrega de **Stand Alone Complex**; será titulada **Otogi Zoshi** y nos recuerda bastante a **Kaidohmaru**. El soberbio equipo de IG cuenta para esta serie con gente que acaba de trabajar en **Innocence** (**GITS 2**) y en **Kill Bill**.
Ahora que sale tanto **Kill Bill**, el 21 de Junio *Quentin Tarantino* visitará la capital de España para promocionar la segunda entrega de esta saga. Nosotros, obviamente, estamos invitados, así que atentos al próximo número.

También tenemos nueva serie basada en la obra de *Osamu Tezuka*. Si hace unos meses era el turno a **Fénix**, ahora le llega la oportunidad a **Black Jack**. La serie se estrenará en otoño.

La televisión japonesa se anima este verano con el estreno de las esperadas **Samurai Champloo**, **Samurai 7** y **Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple** ("Los detectives Poirot y Marple de Agatha Christie"), ésta última basada en los personajes creados por *Agatha Christie*. Muy destacable el trabajo de Gonzo en **Samurai 7**.

La nueva película de **Meitantei Conan** (la octava), estrenada recientemente en Japón, ha logrado instalarse en la primera posición de la taquilla. **El título es Magician of the Silver Sky** y su web oficial es http://www.conan-movie.jp/index.html

Y mientras alucinamos con los promocionales del **Metal Gear 3**, os anunciamos que se está programando un nuevo juego basado en la serie **Cowboy Bebop**. Irá destinado a la Play Station 2 y saldrá a finales de año en Japón.

Joe Hisaishi, habitual compositor de las películas de Ghibli, fue invitado al festival de cine de Cannes para dar un concierto... Pero no como normalmente lo imaginamos, sino que se proyectó **El maquinista de la general**, de *Buster Keaton*, y a *Hisaishi* le correspondió ponerle música a la proyección (mejor dicho, dirigir esa música)...

El festival de Cannes de este año contó con la presencia de los siguientes títulos de origen oriental, dentro de la Sección Oficial: **2046** (de *Wong Kar-Wai*), **Innocence** (de *Oshii Mamoru*), **Woman is the future of man** (de *Hong Sang-Soo*), **Nobody knows** (de *Hirokazu Kore-Eda*), **Old boy** (de *Park Chan-Wook*) y la coproducción tai-europea **Tropical Malady** (de *Apichatpong Weerasethakul*). Fuera de concurso pudieron verse **Lovers** (de *Zhang Yimou*), **Passages** (de *Yang Chao*) o **Sword in the moon** (de *Kim Eui-Suk*). Finalmente, los orientales agraciados fueron los siguientes:
Gran Premio Del Jurado: **Old Boy**, de *Park Chan-wook*.
Premio a la Mejor Interpretación Masculina: *Yuya Yagira* por **Nobody Knows**, de *Hirokazu Kore-eda*.
Cámara de Oro (Mejor Opera Prima): **Or**, de *Karen Yedaya*, con mención especial para **Lu Cheng**, de *Yang Chao*.

Los interesados en contemplar el tráiler de **The Incredibles**, la nueva producción de Pixar y Brad Bird (conocida esta última por **El gigante de hierro**) podéis pasaros por este kilométrico enlace: http://a772.g.akamai.net/5/772/51/dbfffb49eb9995/1a1a1aaa2198c62797077 3d80669d84\574a8d80d3cb12453c02 589f25382f668c9329e0375e8177be45 7c52aa3d246ae1372db49ac1e83e\75 0b21e83f6/the_incredibles-tlr_m480.mov

Y más tráilers; ya está a nuestra disposición el nuevo tráiler de la película **Final Fantasy VII**. Podéis encontrarlo en este enlace: http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/

El 29 de mayo se estrena en las pantallas de cine japonesas la adaptación a imagen real de **Cutey Honey**, el manga de *Go Nagai*. La película está dirigida por *Hideaki Anno*, de sobra conocido por dirigir series como **Evangelion** o **Nadia**. Además, Gainax será la responsable de la realización de tres OVAs titulados **Re: Cutey Honey**, que aparecerán en Japón el 21 de septiembre, el 21 de octubre y el 21 de noviembre.
Y ya que estamos con Gainax, resulta que se cumple su vigésimo aniversario, y coincidiendo con este acontecimiento, han anunciado su interés en recrear su clásica serie Top o Nerae! (**Gunbster**, entre nosotros). Entre sus intenciones está la creación de seis nuevos OVAs basados en la serie antigua y que contarán con *Kazuka Tsurumaji* en la dirección (**FLCL**), *Sadamoto* en el diseño de personajes (**Nadia**, **Evangelion**) e *Izuma Yoshitsune* en los diseños mecánicos. Tras más de quince años, **Gunbuster 2** rescatará el desenfadado ritmo de su antecesora, al tiempo que nos ofrecerá diseños renovados.

El nuevo libro de ilustraciones de *Masamune Shirow* está a punto de salir a la venta en Japón, según se anuncia en la web de Sheishinsha. Llevará por título **Intron 4 Bullets**.

En España sin duda estamos viviendo una avalancha de títulos de *Osamu Tezuka*, pero aun así, en Francia nos llevan la delantera. Este mes, en nuestro habitual repaso a las novedades en el país galo, mencionaremos la edición de **Vampires** por parte de Asuka. **Vampires** consta de tres tomos y, como es fácil adivinar, aborda el tema de los hombres vampiro, aunque, sin duda, con unos diseños de lo más simpático. Otro título que la mencionada editorial pondrá a la venta es **The legend of the 3 eye's boy**; serán once tomos donde cobra vida la historia de un chaval con un tercer ojo (al más puro estilo de **3x3 ojos**). Y por su parte, la filial francesa de Panini editará una nueva adaptación en manga del clásico de *Tezuka* **Astroboy** realizada por *Akira Himekawa*.

El día seis de julio aparecerá en Estados Unidos el resultado de un proyecto llevado a cabo por la cantante *Courtney Love* junto con *DJ Milky*, la dibujante *Ai Yazawa* (autora de **Paradise Kiss**) y *Misaho Kujiradou*. **Princess Ai** es un manga sobre la historia de una extraterrestre que llega a la tierra para buscar soluciones a los problemas de su planeta y una vez aquí se dedica a cantar. El diseño de los personajes es de *Yazawa*.

Konami tiene entre manos la creación de un videojuego para PS2 basado en la serie **Prince of tennis**. El juego llevará por título **Tennis no Ohjisama Saikyou Team wo Kesseiseyo** y permitirá al jugador gestionar su propio equipo de tenis, contando para ello con cien de los personajes de la serie, que deberá combinar según sus perfiles para conseguir el mejor equipo.

Antes de que se nos olvide, estad atentos los dibujantes, pues aunque ahora ya no podemos decir mucho porque nos hemos quedado sin espacio, se acaba de convocar el 20ª Concurso de Cómic "Ciudad de Cornellà". Pueden participar en él jóvenes de entre 15 y 30 años, tema libre pero con personajes originales, cuyo contenido no atente contra lo típico, y de una extensión de 2 a 4 páginas en formato DIN-A3. La presentación debe ser antes del 10 de septiembre.
Lo dicho, ahí está lo principal para empezar, el mes que viene damos más detalles, que aún habrá tiempo de sobra.

Terminamos hablando de los eventos del verano. El primero, la fiesta otaku-veraniega de la asociación Megamisama de Valladolid, ya habrá tenido lugar para cuando leáis esto, pues tiene lugar los días 25 y 26 de junio.
Sin embargo, sí estáis a tiempo de asistir a las jornadas de Leganés y Getafe, si bien a día de hoy nada sabemos de dichos eventos pues nadie se ha puesto en contacto con nosotros ni se ha visto nada por ningún foro o lista de opinión.
Quienes sí han informado han sido los chicos de Net Total, pues del 7 al 11 de julio han montado una LAN Party que te cagas en IFEMA (Madrid): Más de 5000 ordenadores en red, aire acondicionado, habitáculos especiales para descansar, otros para ir de fiesta como la zona chill, o el especial buen trato que los otakus recibirán (pues habrá proyecciones y seguramente charlas sobre manga) hacen a este evento realmente interesante. Además, el estar respaldado por el Ayuntamiento de Madrid, Telefónica y 3COM inspira total confianza. Los interesados en asistir o saber más detalles como los precios (bastante asequibles puesto que por ejemplo una entrada total con alojamiento y comida cuesta por ejemplo 140 euros) que se pasen sin falta por http://www.nettotal.net

Y eso es todo por el momento (por cierto, hermanos *Munuera*, como de costumbre, gracias por vuestras aportaciones ^^).

Mazochungo y **Lázaro**

EL CINE ASIÁTICO VUELVE A BARCELONA

*Un año más del 30 de abril al 8 de mayo se celebró en Barcelona el **6º Festival de cine Asiático de Barcelona**. Una nueva oportunidad de disfrutar de cinematografías con escasa presencia en nuestras pantallas de cine y tan dispares como la japonesa, china, taiwanesa, tailandesa o coreana, aunque muchos piensen erróneamente que el cine oriental está realizando según un mismo patrón.*

¿Otra película de chinos?

El Centro de cultura Contemporánea se volvió a desbordar de espectadores ávidos de gozar con las nuevas propuestas cinematográficas que llegan de Asia. El Festival de cine Asiático volvió a apostar por una mezcla de géneros y colores. Unas 30 películas y una serie de cortos, capítulos y películas de animación de la mano de *Jonu* y *Selecta* repartidos en varias secciones y espacios. *Minami* estuvo allí para manteneros al día del cine más rompedor y sobre todo para informaros del cine que se realiza actualmente en Japón.

La pelea por el premio

Este año la sección oficial entre las 10 películas a competición cinco de ellas eran de nacionalidad japonesa (una de ellas en co-producción con Tailandia). Quiero pensar que eso es señal de la buena salud y la creatividad de la que hace gala el cine japonés actual. Aunque muchas de ellas sean un retrato de la juventud japonesa y sus problemas, tema que ya está convirtiéndose en todo un género pero que empieza a hacerse un tanto pesado. No obstante, hay películas que abordan el tema de forma más o menos original como Bright future de *Kiyoshi Kurosawa* o acercándose a la generación que retrata al formar parte de ella como es el caso del director, actor y modelo *Yusuke Iseya* en Kakuto. Pero hoy se es joven hasta bien entrado los 30 años y Vibrator de Ryuichi *Hiroki* es la visión de dos jóvenes que se acercan as la treintena sin haber encontrado todavía su lugar. Rei, personaje interpretado por *Shinobu Terashima*, es una joven que escribe artículos en una revista que no ha encontrado su lugar en la sociedad y se refugia en el alcohol y en provocarse el vómito para no escuchar su voz interior. Vamos, que la pobre está como una cabra. A forma de cine mudo vemos aparecer sus pensamientos escritos sobre un fondo negro. Su encuentro con Okabe, un camionero interpretado por *Nao Onomi* (Ichi the killer), convierte la película en una road movie donde Rei intentará encontrarse a sí misma y encontrar un sentido a su existencia (y de paso dejar de oír su voz interior).



Cambiando de temática nos encontramos con la casi documental Shara dirigida por una de las pocas (se pueden contar con los dedos de las dos manos) directoras de cine japonesas. *Naomi Kawase* es quizás la única directora nipona conocida en Occidente después de su participación con Suzaku en el festival de Cannes de 1997. Shara es el retrato de una familia que pierde a un hijo. Shun y Kei, hermanos mellizos, juegan un día de verano pro las calles de Nara. De pronto Shun pierde la pista de su hermano. Años después, en los días de preparación de la celebración del festival estival de Basara, el dolor de la familia vuelve a surgir cuando encuentran el cuerpo de Shun. *Kawase* plantea este drama familiar casi como si de un documental se tratase, la cámara se pasea por las calles de su ciudad natal mostrando al espectador la vida de ese pequeño rincón de Japón. Este estilo llega a su clímax con la escena de la celebración del festival de Basara y con una escena de un parto. El jurado del festival decidió que Shara era merecidamente la ganadora de la sección a concurso.

La representante de Hong Kong en la sección es la segunda parte de uno de los éxitos de taquilla en la antigua colonia inglesa: Infernal Affairs 2. La película dirigida por *Andrew Lau* (Storm Riders) y *Alan Mak* se ha convertido en una trilogía de referencia en el cine de Hong Kong. Además es una de aquellas películas de las que oiremos hablar ya que se prepara su remake americano (otro claro ejemplo de la escasez de ideas de los yanquis). Un remake para el que se están barajando nombres como *Leonardo Di Caprio* o *Brad Pit* para interpretar a los personajes que interpretaban magníficamente *Tony Leung* y *Andy Lau* en la película original. Infernal Affairs es una película policiaca con una realización impecable, un guión efectivo y unas interpretaciones destacables tanto de sus actores principales como de sus secundarios (*Eric Tsang* y *Anthony Wong* bordan sus papeles de jefe de policía y jefe mafioso). La historia giraba en torno a dos jóvenes: un joven mafioso que se introduce en la policía y un joven policía que se infiltra en la mafia. Años después sus caminos se cruzan en el enfrentamiento entre sus dos jefes. Infernal Affairs 2 es una precuela que se adentra en los pasados de los dos





ñanza en la escuela de cine de Tokio (el festival proyectó algunos de los cortos que realizan los estudiantes de la escuela). Sus películas destacan por su estilismo y las atmósferas que crea. **Bright future** es la historia de dos amigos y una medusa. Cuando uno de ellos (otra magnífica interpretación de *Tadanobu Asano*) es condenado a prisión por asesinato, el otro ha de hacerse cargo de la medusa de su amigo. Completa el reparto el actor *Fuji Tatsuya*, todo un veterano del cine japonés que interpreta al padre de *Asano*. La historia de dos jóvenes que no encajan en la sociedad que les rodea que puede despertar pasiones (como es mi caso) o el más profundo aburrimiento.

El cine taiwanés muestra sus cartas

Si buscáis bien en los videoclubs o en las tiendas, podéis encontrar dos títulos taiwaneses que se han estrenado por estos lares: **Millenium Mambo** de *Hou Hsiao-Hsien* y **Yi-Yi** de *Edward Yang*. Son sólo una pequeña muestra del cine que se realiza en Taiwán. ¿Sabíais que *Ang Lee* es taiwanés? Sorpresa, si alguno de vosotros ha visto alguna de sus primeras cintas (**El banquete de bodas**, **Comer, beber, amar**) ha estado viendo cine taiwanés. El Festival seleccionó una muestra de los más destacado del cine que se realiza actualmente: desde la soporífera y artística **The Hole** a la divertida **The Personals**. Asistir a un Festival de estas características supone arriesgarse a entrar en una sala sin saber completamente nada a cerca de lo que se va a ver. A veces te llevas gratas sorpresas. Este es el caso de **The personals** de *Cheng Kuo-Fu*, una comedia con algunos toques trágicos sobre una joven que pone un anuncio en la prensa para buscar marido. La película se desarrolla en torno a las entrevistas que realiza a los diferentes pretendientes (algunos son verdaderamente subrealistas) en un café. El riesgo vale la pena si descubres a una desconocida pero buena actriz como es *Rene Liu* y una película que te hacer reír y encogerte el corazón.

Espacio anime

Vamos al tema que más incumbe a esta revista: la animación japonesa. En los últimos años el Festival se ha dedicado a proyectar de forma gratuita títulos disponibles en DVD y video. Este año se han proyectado algunos títulos de *Selecta visión* y *Jonu*: **Lupin III**, **Kaidohmaru**, **Ninja Scroll**, los ovas de **Kenshin** o **Patlabor 2**. Aunque sin duda lo más interesante ha sido la proyección de una serie de cortos de diferentes directores de Osaka que se han reunido en el proyecto *Animation Soup*; los cortos de *Koji Yamamura*, ganador de un óscar al mejor corto de animación con **Mr Head**; o los cortos de nuevos directores de Tokio como *Makoto Shinkai* y su ya famoso trabajo **The voices of a distant Star** (**Hoshi no koe**). ¿El futuro de la animación japonesa? Quizás algunos de estos directores empezarán a ser más conocidos en un futuro próximo, pero la animación japonesa tiene un pasado que se remonta a 1917 aunque no se conserven muestras de ello hasta 1924. Si pensabais que *Osamu Tezuka* es el padre del anime, pensar que el anime tiene abuelos y bisabuelos. El Festival nos ha ofrecido una oportunidad de lujo de aprender un poco más sobre la historia de la animación japonesa gracias a la selección que ha realizado el festival alemán de cine *Nipón Conection* junto al *Kino im Desutschen Filmmuseum*. Una selección digna de filmoteca de cortos de 1924 a 1944 divididos en 6 sesiones. Títulos en blanco y negro y una parte de ellos en cine mudo que nos explican desde cuentos tradicionales, fábulas, piezas de kabuki, adaptaciones de mangas a piezas claramente influenciadas por el estado bélico del mundo en aquellos años. ¿Quién se hubiese imaginado al público reírse con un corto mudo y en blanco y negro sobre una olimpiada de animales?

Ahora sólo nos queda esperar

Muchos de estos títulos que os he comentado dudosamente podréis verlos en vuestras pantallas de cine, pero quién sabe. Títulos como **Infernal Affairs** o la película de *Kim Ki-Duk* (la ganadora según las votaciones del público) tienen muchos números para verse algún día en nuestras pantallas. No obstante, a cuenta gotas se van estrenando títulos de cine asiático como **Memories of a murder**. Sin olvidar la distribución directa en DVD de algunos títulos pro parte de compañías como De Alplaneta o la venta de DVD de importación en algunas tiendas especializadas. Por nuestra parte, seguiremos informándonos de todos aquellos eventos relacionados con el cine oriental y todos aquellos estrenos cinematográficos.

Marta "Tinuviel" Munuera



22 SALÓN INTERNACIONAL DEL



UN MERCADILLO GIGANTE

Los días 6, 7, 8 y 9 de mayo la Estación de Francia de Barcelona volvió a acoger el Salón Internacional del Cómic de Barcelona. En esta 22ª edición, nuevos autores extranjeros y por primera vez después de muchos años, un japonés (Suehiro Maruo) estaban dispuestos a firmar autógrafos a todos sus seguidores. Por si fuera poco, el sábado actuaron incluso las Charm, por lo que los aficionados al manganime esperábamos un evento como mínimo más ameno que el de ediciones anteriores.

Un vistazo al salón

Lo que primeramente llama la atención es la entrada: 5 euros precio normal, 3 euros precio reducido con el carnet joven. Desde luego es una auténtica estafa, porque no se encuentra nada dentro que no haya en el resto de la ciudad (eso sí, disfrutaron los que no disponen de tienda especializada en su lugar de residencia). Al menos podías canjear la entrada por un cómic de **Shin Chan**.

Como se suele decir cada año, lo mejor es reencontrarse con aquellas amistades que sólo ves por estas fechas. La gracia se la ponen los aficionados, algunos disfrazados (de alguna serie de manganime, no nos referimos a los 4 ó 5 superhéroes pagados del stand de Planeta). De actividades -aparte de las típicas charlas o exposiciones- nada de nada. Eso sí, las cifras de visitantes suben cada año y según Ficomic esta edición han superado su propio récord.

Lo mejor, como hemos dicho, el sábado, donde por suerte pudimos disfrutar del concierto de nuestras cantantes favoritas, las Charm. El stand de Com Radio decidió acoger el concierto de *Lidia*, *Pilar* y *Marta* porque sabían que así conseguirían dotar de vidilla el Salón del Cómic. Y desde luego que lo consiguieron, porque una buena legión de seguidores se apiñaron alrededor del stand y, aunque no había mucho espacio, por lo menos la calidad del equipo de sonido era aceptable. Las Charm nos hicieron disfrutar un buen rato y esperamos que el año que viene vuelvan a repetir, ya sea en un stand o en un escenario (algo que es bastante probable ya que los propios responsables de Com Radio quedaron encantados y mostraron su intención de repetir la experiencia).

Abundantes novedades

Por parte de Glénat tenemos una agradable sorpresa: **Maison Ikkoku**, de la incansable *Rumiko Takahashi* (semi-editada -y maltratada- hace la tira de años por Planeta), en un nuevo formato llamado "Big Manga". Un inmenso volumen de unas 340 páginas. Por otra parte tenemos la esperada **Alice 19th**, de *Yuu Watase* y **Metrópolis**, de *Osamu Tezuka*. Y para redondear, las últimas entregas de **Blame!** y **El Arma Definitiva** y el número 3 de **Yu Yu Hakusho**.

Norma por su parte nos sorprende con la genial **Tsubasa Reservoir Chronicle**, de *CLAMP*, además de seguir explotando el filón con **Clamp Club de Detectives** (¡y que sigan!). También nos trae **Rave** -con un dibujo parecido en exceso al del manga de **One Piece**... y no es casualidad-, **Azumanga Daioh** y el número 5 de **Evangelion**, que viene con un estuche para guardar los tomos.

Con esto pasamos a Ivréa, que "solo" estrenó **Dream Kiss**, y **Lost Universe Special**, aunque nos ofreció nuevas entregas de sus numerosas series: **Slam Dunk**, **Vagabond**, **Kaikan Phrase**, **Battle Royale** y **Tokyo Juliet**.

Damos paso a Planeta, que aportó **Magic Kaito**, de *Gosho Aoyama*, **Fénix: resurrección** de *Tezuka* y **Record of Lodoss War: La Dama de Faris**, además del número 6 de **El Lobo Solitario y su Cachorro**.

Ponent Mon también puso su granito de arena con **Mariko Parade** y **La Guerra de Alan**, títulos sin duda fuera de lo común y más comercial.

Algo parecido a los clásicos de Otakuland, **Crimen y Castigo** y **Ayako**, ambas del maestro *Tezuka*.

Llegamos finalmente a Jonu (ya que Selecta no tenía novedades propiamente dichas, sino sólo nuevas entregas de sus series en curso -**DNA2**, **Wolf´s Rain**, etc-), que sacó **Azul** (**Ai Yori Aoshi**), **Fruits Basket** y **Casi 15 años**. La verdad es que a pesar de las novedades, Jonu decepcionó un poco al personal, al retrasarse tanto la nueva temporada de **Yu Yu Haksuho** (sigh T_T) como **I''s**, que aparecerá coincidiendo con el X Salón del Manga (junto a otras novedades que ya sabréis por las noticias).

El invitado especial

Americanos aparte, el japo en cuestión se trata del polémico *Suehiro Maruo*, controvertido autor que ya ha publicado nada menos que cuatro obras en nuestro país: **La Sonrisa del Vampiro**, **Midori: La Niña de las Camelias**, **Lunatic Lover's** y la más reciente, **El Monstruo de color de Rosa**. El hombre estuvo los tres últimos días firmando ejemplares en el stand de Glénat, y por lo que pudimos ver, a pesar de las características de sus mangas, es bastante popular.

Pedro López [Sirinae]
y Óscar Ulloa [Aoshi]



2º ENCUENTRO DE ANIMACIÓN JAPONESA



Siendo como es (o al menos fue durante mucho tiempo) uno de los principales focos de afición, muchos se preguntan por qué Valencia no tiene un evento manga de grandes dimensiones. Tras algunos intentos por parte de algunas organizaciones, parece que por fin tenemos un candidato a reclamar el título.

Y es que los encuentros sobre el anime japonés y la cultura manga, que este año celebraron del 20 al 23 de mayo su segunda edición, se destacan como evento por varios motivos. El primero, y principal, es que se realiza en el Instituto Valenciano de Arte Moderno, el IVAM. Dicho centro no es un lugar cualquiera, tiene fama internacional y todo lo que allí acontece tiene amplia repercusión y difusión a todos los niveles. Es decir, el mero hecho de celebrarse ahí, ya da categoría a la cosa.

Pero además se destaca también porque no es un salón o unas jornadas como las entendemos actualmente. No hay tiendas, ni frikis disfrazados, ni actividades. Son simplemente unas jornadas para dar a conocer el tema a quien quiera acercarse, porque además la entrada es gratuita. Es decir, tiene el espíritu original que todo evento de este tipo debe tener (la fiesta que supone el cosplay-karaoke o el mercadillo que suponen las tiendas es un añadido, pero recordemos qué es lo principal).

Otro detalle que también destaca a este evento, aunque es de los que la gente normalmente no suele saber porque no es algo que suela trascender o conocerse a nivel usuario, es la seriedad de la organización. La profesionalidad a la hora de tratar con los invitados, patrocinadores, etc, según me han contado ha sido exquisita, y muy por encima de la de la mayoría de eventos similares.

A lo que se suma la coherencia en el desarrollo. El orden ha estado perfectamente estudiado y analizado, lo cual es muestra del buen hacer de los coordinadores, *Juan Zapater* y *Blanca Oria*.

El evento en sí

Pero dejémonos de preámbulos y vamos a lo que te podías encontrar. Que eran sobre todo proyecciones.

Dado que todas las tres editoras principales (así como sus responsables) estaban invitadas y participaban en el evento, ofrecieron una buena cantidad de material, de manera que se pudieron ver casi todas las películas de calidad editadas en DVD últimamente, así como también alguna que otra serie emblemática. Y además en salas dignas de ese nombre, nada de los desgraciadamente comunes (por motivos económicos, vale, pero cutres igualmente) miniespacios con sillas *vulgaris* y una tele de las de toda la vida, una sala que ya quisieran muchos cines.

En el apartado de las mesas redondas, también desfiló un buen elenco de personajes relevantes, desde los habituales en salones como los ya mencionados dirigentes de distribuidoras o los no menos habituales encargados de revistas, hasta otros nombres también importantes pero menos frecuentes en estos eventos, como *Antonio Trashorras*, *Ángel Sala*, *Roberto Cueto* o *Pablo Hoyos*.

Además, para pasar el rato entre proyección y proyección había una buena cantidad de videoconsolas (PlayStation2) cedidas por Sony.

Y, obviamente, para curiosos, gente que hacía tiempo, o lo que fuera, estaba también el IVAM en sí, algo realmente digno de visitar, tanto si te gusta el arte como si no.

Conclusiones

Con una asistencia más que razonable de público, especialmente teniendo en cuenta que se celebraba en plenas fechas de exámenes, cabe decir que el encuentro en sí fue bastante bien, no hubo problemas de ningún tipo, no hubo ningún cambio de horario de última hora, y en general la gente salía más que satisfecha. Esto da pie a pensar en que el año que viene se repita, aunque dado el sitio en el que se celebra hay que tener en cuenta otro buen número de opciones como por ejemplo la dirección del propio IVAM y su política. Sea como sea, este encuentro se destaca como el evento más sólido de los que se celebran en la capital del Turia, y si otros que existen en la actualidad y que muchos mencionan de "ligeramente cutres" no evolucionan un poco, será cuestión de que los otakus valencianos y de alrededores se vuelquen en este encuentro, a ver si poco a poco va creciendo y se convierte en algo que pase a la historia por méritos propios. Por cierto, que no sé si llegará a tiempo porque es del 16 al 19 de junio, pero un evento similar al aquí comentado, y con prácticamente las mismas proyecciones y mesas redondas pues los organizadores son los mismos, tendrá lugar en Pamplona, así que si lo que habéis leído os ha gustado, ya sabéis ;)

Isadora



Crimen y Castigo

LA INTROSPECCIÓN DE LA CULPA VISTA POR TEZUKA

Osamu Tezuka fue un autor muy prolífico que se movió con facilidad por temas y géneros diversos: la biografía de Buddha, la situación del Japón durante el dominio nazi en Europa, las aventuras de un robot con apariencia de niño, la historia de un médico... Ahora Otakuland nos presenta su incursión en la literatura rusa y nada menos que en un clásico de la talla de Crimen y Castigo.

Raskolnikov, un joven estudiante, vaga inmerso en sus pensamientos por las callejuelas de San Petersburgo, las calles de una ciudad que en poco tiempo será el escenario de la Revolución bolchevique. Nuestro protagonista pasa por un momento de estrechez económica como los harapientos que se arrastran por las empedradas calzadas de la ciudad de *Pedro I*. Pero *Raskolnikov* está dispuesto a cambiar su suerte: ha tomado una resolución y ha llegado el día de llevar a cabo su plan. Sus pensamientos se detienen al llegar a una casa de empeños donde habita una vieja usurera. *Raskolnikov* mata a la anciana convenciéndose a sí mismo de que su acto no es ningún crimen pues una mujer así no merece vivir y sin ella el mundo seguirá avanzando. El joven cree que puede justificar un asesinato si el motivo es bueno. Pero pronto los remordimientos y la culpa empiezan hacer mella en el joven. La presión de la policía, las sospechas del juez *Porfirio*, la llegada a la ciudad de su madre y su hermana *Dunia* y sobre todo su encuentro con *Sonia* precipitarán los hechos.

Y así en líneas generales esto es **Crimen y castigo**. Un argumento que en manos de *Osamu Tezuka* se convierte en un ejercicio de síntesis notable si tenemos en cuenta el material en que se basa. **Crimen y castigo** es quizás el libro más conocido del escritor ruso *Fiodor Dostoyevski* (1820-1881). Un libro que haciendo honor a la fama de los libros de los escritores realistas rusos es un tocho de cuidado que *Tezuka* resume en unas 137 hojas. Realmente si uno ha leído el libro, es difícil imaginarse esta brutal condensación de la espesa pero excelente prosa de *Dostoyevski*. Aunque supongo que muchos de vosotros no os habéis acercado nunca al texto de *Dostoyevski* ni tampoco estabais muy atentos en la clase de literatura y mis palabras os sonarán a chino. Quizás gracias a *Tezuka*, alguno de vosotros se anime con la novela que sin duda es una de las obras esenciales en la literatura realista del siglo diecinueve por no decir de la literatura universal.

Entrando a analizar el manga de *Tezuka*, nos encontramos con una obra realizada en 1953 (como podéis ver en la cronología que adjuntamos para intentar situar las obras de *Tezuka* que están siendo publicadas en nuestro país últimamente), cuando el dibujo todavía está en una etapa de desarrollo y aún lejos del estilo más perfilado de **Buddha** o **Adolf**. Una época en la que *Tezuka* adapta al cómic varios libros para acercarlos al público infantil como es el caso de **La isla del tesoro**. Y donde podemos disfrutar de algunos momentos destacables en cuanto a la narración gráfica: la escena del asesinato de la anciana y la visita de *Raskolnikov* al juez *Porfirio*, dos escenas muy originales en su planteamiento visual.

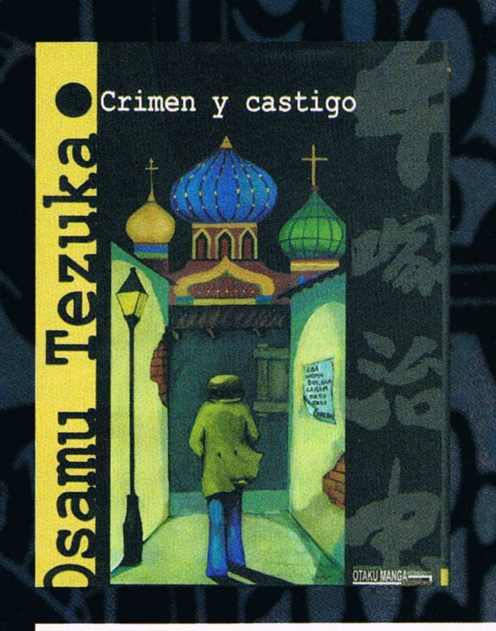
En **Crimen y castigo**, *Tezuka* consigue salir airoso de un reto harto complicado consiguiendo acercar un libro de una lectura ardua al lector de cómics. Simplemente por este hecho ya merece todo mi respeto.

De la Rusia zarista al salvaje oeste

Si pensábamos que lo habíamos visto todo, *Tezuka* vuelve a asombrarnos con **Lemon Kid** al igual que hace Otakuland al editar esta divertida historia del oeste junto a **Crimen y Castigo**. En la portada del tomo no se hace ninguna referencia a la dualidad de esta edición, a mi parecer un error. No obstante me parece un acierto reunir dos historias tan dispares en ambientación.

Lemon Kid es una historia corta que tiene lugar en el salvaje oeste. La típica historia del oeste donde un famoso y temido ladrón de bancos, *Melon Kid*, llega a una pequeña ciudad donde se enfrentará con el sheriff de la ciudad, *Lemon Kid*. Un asalto a un banco, un trago en el salón, un ataque de los indios a la diligencia, una visita a la barbería y un duelo a pleno sol, solamente nos falta oír una melodía de *Ennio Morricone* para completar este pequeño homenaje de *Tezuka* al *western*.

Marta "Tinuviel" Munuera



CRONOLOGÍA DE LA OBRA DE OSAMU TEZUKA

1928- Nace Tezuka
1946- Debut en el mundo del cómic con El diario de Machan
1948-Lost World
1949-Metropolis
1950-Jungle Taite (Kimba, el león blanco)
1951-Next World
1952-Tetsuwan Atom (AstroBoy)
1953-La princesa caballero
1953-Crimen y castigo
1953-Lemon Kid
1954-Fénix: el crepúsculo (primera historia que servirá de base para la saga)
1963-Remake de La princesa caballero
1963-Emisión de la serie de televisión de Astro Boy
1964-1965-Emisión de la serie de televisión Jungle taitei (Kimba, el león blanco)
1966-Vampiros
1967-Serie de televisión de La princesa caballero
1967-Fénix: el crepúsculo (principio de la saga, primera edición de Planeta)
1967-Dororo
1969-La Cratera (historias cortas)
1972-Ayako
1972-Buddha
1973-Black Jack
1980-Nueva serie de televisión de Astro Boy
1983-Adolf
1986-Fénix: Sol (última historia de la saga)
1987- Ludwig B
1989-Nueva serie de televisión de Jungle Taitei

(Esta cronología no es ni mucho menos exhaustiva, solamente pretende ser una guía para situar las obras que se han publicado en nuestro país y alguna que otra obra interesante. Las fechas que aportamos son las fechas de inicio de publicación, pues en el caso de Astro Boy, Black Jack o la saga de Fénix se desarrollan durante toda la vida de Osamu Tezuka).

¿OPERACIÓN FRIKI EN MANGA?

Animados por la buena acogida que parecen estar teniendo sus shojos, los chicos de Ivrea se lanzan con un nuevo título desconocido por estos lares cuya subtrama (porque lo principal es la historia de amor, claro) quizá nos recuerde a algo que hemos visto por la tele... o incluso en las páginas de esta revista ;)



Cuatro son los volúmenes que componen este manga de *Kazumi Ohya* que al precio de 6,90 € por tomo nos acaba de traer Ivrea. Un buen precio, sin duda, algo a lo que la editorial argentina nos tiene (muy bien) acostumbrados. Pero vamos con el manga en sí.

Y el sueño empieza

Azuki Yamagashi, nuestra feliz protagonista, es una chica de 15 años. Un día sale del instituto muy contenta, pues tiene una cita. Pero el chico con el que había quedado no resulta ser lo que ella esperaba, y lo único que quería era que le presentara a su padre (director de una empresa de artistas muy conocidos) para así llegar a ser una estrella. *Azuki*, que tiene mucho carácter, se enfada con él y lo manda a freír espárragos (como se merece). La chica se siente muy desgraciada, porque siempre le pasa lo mismo. Está harta de que los chicos la utilicen para llegar a ser estrellas, aunque sus amigas no piensan lo mismo pues se pasa el día rodeada de gente famosa y de chicos muy guapos.

Esa misma tarde, topa por casualidad con un chico. Se trata de *Souma*, quien ayuda a *Azuki* pues, nadie sabe cómo ni por qué, la chica acaba con el pelo enredado en los radios de una bicicleta. Y como no podía ser de otro modo o no estaríamos hablando de un shojo (y encima de los tirando a pastelosos), nuestra protagonista siente el flechazo y se enamora perdidamente.

Hasta aquí todo bastante típico. La salsa, pues, comienza cuando se presenta a las audiciones que organiza su padre para un nuevo grupo de jóvenes estrellas (algo parecido a Operación Triunfo), los **Romeo Gakuin**, donde *Azuki* (que se ha cortado el pelo) se hará pasar por un chico para hacer la prueba y controlarlos, ya que su padre confía en ella para elegirlos (tiene un talento especial para esto). De entre los participantes, a *Azuki* le llaman la atención (aparte de *Souma* claro está, que como cabe esperar participa en el tema) dos muchachos, *Daiki* y *Souta*. El problema llega cuando *Souma* acaba por reconocer a la joven disfrazada en mitad de la noche, y el chico le propone un pacto que sella con un beso...

Kazumi Ohya, la "creadora"

Como seguramente imaginaréis dado la nula familiaridad que este nombre os produce, éste es el primer manga que nos traen de *Kazumi Ohya* a España, así que vamos a informar al personal.

La autora, nacida un 20 de marzo en Fukuoka, es piscis y su tipo de sangre es A (ya sabéis que a los japos les gustan esos datos chorras y sin utilidad aparente). Su obra debut fue **Milk Boy, Shugar Girl**, publicada en Shocomi Deluxe en la edición aparecida el 30 de enero de 1988. En la actualidad, *Ohya* publica sus trabajos en Betsucomi. Otras obras de la autora son **Nemuri Hime Age** (6 tomos) y **Hyper Baby** (4 tomos).

La edición española

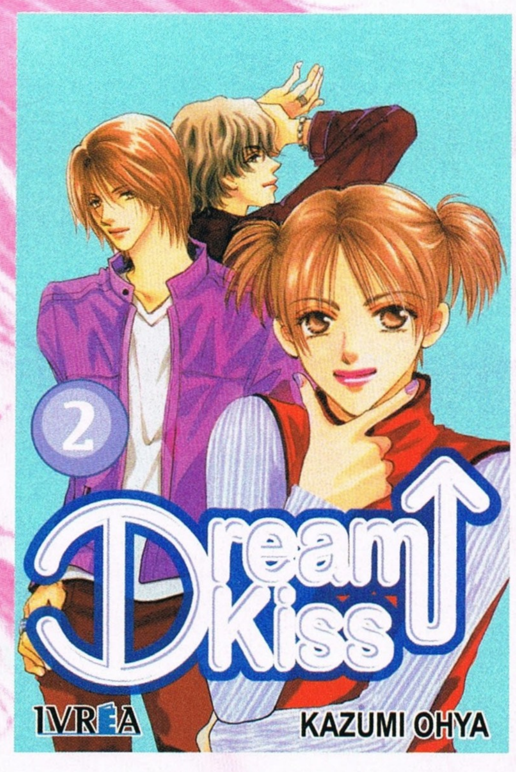
Como ya se ha dicho antes, **Dream kiss** podemos leerlo aquí gracias a la editorial Ivrea. La edición está muy bien, como afortunadamente viene siendo costumbre en estos chicos. En total serán cuatro tomos (de los cuales para cuando leáis esto ya tendréis dos en las tiendas) a 6'90 € y periodicidad mensual. El formato es de tapas blandas con sobrecubierta, sentido de lectura oriental, y la portada es fiel a la original (de nuevo, un puntito para Ivrea). Otro punto que cabe destacar es que al final del manga como siempre hay aclaraciones sobre fragmentos de la historia que puedan ser dudosos o quedar demasiado en el aire; y sobre el idioma en sí, pues ya hace tiempo que Ivrea corrigió sus problemas iniciales y ahora si eres nuevo sin duda creerías que la editorial es española y no argentina.

En fin...

Un artículo rápido para una serie así, rápida. Un shojo como los hay a patadas. No digo que la serie sea mala (¡no!), pero no es nada especial ni original. Es divertida, tiene sus puntos, su intríngulis, pero... es muy ñoña (en la línea **Kaikan Phrase**). Demasiado quizá, un pecado que últimamente parece abundar en el shojo.

Lo dicho, aquí lo tenéis, **Dream Kiss** está entre nosotros. ¿Te animas?

YuNiTA



MAGIC KAITO

Llega a España un nuevo manga de Gosho Aoyama, esta vez teniendo como protagonista al joven Kaito Kid, personaje secundario de su obra más famosa, Detective Conan. ¿Quién dijo que sólo las Clamp usaban sus personajes en diferentes mangas?

Hace unos meses os hablábamos de la reemisión de **Detective Conan** en diversos canales de televisión, pues bien, como novedad para el Salón del Cómic de Barcelona que se celebró en Mayo, Planeta puso a la venta el primer tomo de este nuevo manga, **Magic Kaito**.

Su origen se remonta a 1988, cuando *Aoyama*, principiante en el mundillo, creó al personaje de *Kaito Kuroba*, un adolescente experto en magia que un día, tocando un cuadro con la imagen de su padre, descubre una habitación secreta.

Es entonces cuando el chico se entera de que su padre es el legendario *Kaito Kid*, un ladrón de guante blanco que usa la magia para robar objetos de valor. El problema es que su padre falleció hace 8 años, así que le toca a él reaparecer como el ladrón *Kaito Kid*.

Con estas bases empezó este manga que acabaría siendo, junto a **Detective Conan** y **Yaiba**, uno de los más famosos de este autor.

El manga que nos ocupa

La historia de cómo *Kaito* se convirtió en ladrón y sus primeras aventuras como tal están recopiladas en un total de tres tankoubons (tomos), cada uno de los cuales narra diversas historias autoconclusivas que siempre tienen el mismo eje central: las aventuras de este joven ladrón aficionado a la magia.

Nunca se llegó a realizar un anime sobre esta historia, seguramente por eso *Aoyama* decidió hacerlo reaparecer, seis años más tarde, en su obra más famosa, siendo un rival imposible de atrapar para el detective *Shinichi Kudo*.

Su edición en España por parte de Planeta deAgostini consta de esos tres tomos de unas 192 páginas cada uno, a un precio de 6,95 la unidad y con sentido de lectura occidental.

Las comparaciones son odiosas...

Todos sabemos que los mangakas tienden a dibujar a los diferentes personajes de sus distintas obras muy parecidos, pero en el caso de *Gosho Aoyama*, no son solamente parecidos físicamente, sino que sus funciones en el manga son las mismas.

¿Que no tengo razón? Sólo hay que falta mirar los roles de cada uno de los personajes en las obras que el autor tiene editadas en España, así podremos ver los parecidos entre ***Shinichi*** y *Kaito*, los parecidos entre *Ran* y ***Aoko***, y finalmente entre *Kogoro* y el inspector ***Nakamori***.

Por una parte tenemos a los protagonistas, chicos adolescentes, físicamente no muy parecidos, pero iguales en lo que respecta a su comportamiento con las chicas. Estos personajes no son nunca chicos del montón, sino que son famosos por algo, ya sea por sus deducciones o por sus trucos de magia.

Luego está la mejor amiga del protagonista, una chica enamorada de su amigo desde que iban a parvulitos, que siempre le intenta ayudar, y cuyo padre es el encargado de atrapar o rivalizar con su amigo.

En este último apartado tenemos a dos hombres, un inspector de policía y un detective que, curiosamente, tienen que sufrir que su hija esté enamorada del chico que le hace la vida imposible, ya sea porque consigue resolver más casos que él o porque su vida profesional depende de que consiga atraparlo.

Así pues, viendo las semejanzas entre **Kaito Kid y Detective Conan**, se podría decir que la primera es un previo de la segunda, la que con el paso de los años llegaría a ser su obra cumbre (la cual, como ya debéis saber, sigue publicándose en España).

¿Le doy una oportunidad?

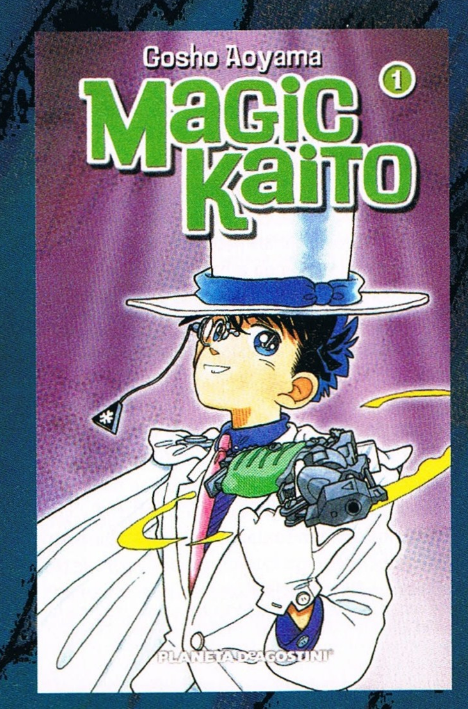
Como siempre después de leer de qué va la historia nos asalta la duda de si el manga es lo suficientemente bueno como para comprárnoslo, así que voy a decir algunos motivos por los cuales es posible que la historia os guste.

Por una parte, si las historias cortas de *Gosho Aoyama* os gustaron, sin duda ésta será de vuestro agrado, pues el estilo de dibujo y la manera de explicar la historia es muy semejante.

Por otra parte, si os gustan las aventuras que vive *Shinichi Kudo* para recuperar su apariencia, esta historia también os satisfará, pues contiene muchos de los elementos que hacen de **Detective Conan** una obra brillante.

Y por último, si sois nuevos en el mundillo y no habéis leído nada del autor, no esperéis más y empezad con este manga, que además de ser únicamente de tres tomos, contiene situaciones tan divertidas como intrigantes, que bien seguro os harán pasar un buen rato.

Laura Pla "Azukys"



Vampire Princess MIYU

Mangaline vuelve a la carga. ¿Terminará esta vez lo que ha empezado?



En un oscuro y frío mundo de tinieblas, un mundo de calma infinita, duermen los shinma.
Las débiles almas de los humanos los atraen, y desorientados, abandonan su sueño en las tinieblas para vagar por el mundo mortal.
Miyu, princesa de los vampiros, custodia las tinieblas y caza a todo aquel que escapa de ellas.

Una vampiro más... ¿o no?

Miyu sería una humana normal si no fuera porque su padre es un *shinma* (un demonio que habita en el mundo de los humanos). Este pequeño detalle hace de ella una chica con poderes especiales. Poderes que despiertan cuando cumple los trece años y se convierte en vampiro.

Aun así, *Miyu* no es un vampiro como los demás (vamos, que no se parece a los de *Anne Rice* ni a los de *Bram Stoker*), no le afectan ni las cruces, ni el agua bendita, ni mucho menos el sol (como **Blade** casi, casi...). De hecho, es una estudiante como cualquier otra, salvo que bebe sangre para sobrevivir.

Miyu convierte a algunos humanos en vampiros. Pero sólo convierte a los que sufren, a los que han perdido las ganas de vivir, y los sume en un sueño de felicidad eterna. Pero su verdadera misión no es otra que atrapar a los *shinma* que están en el mundo de los humanos y devolverlos al de las tinieblas.

Aunque claro, *Miyu* no hace esto sola, le acompaña en esta empresa el misterioso *Larva*.

Larva es un *shinma* occidental que fue enviado para matar a *Miyu* antes de que despertara su naturaleza sobrenatural. Pero justo cuando iba a llevar a cabo su cometido, ella despertó y lo "cautivó". Desde entonces *Larva* se convierte en su guardián y protector. Y además, también en su amante incondicional.

Miyu acarrea con una enorme tristeza, aunque no lo demuestre, y *Larva*, sin demostrar tampoco mucho, la consuela. A medida que vaya avanzando la historia, se les unirán personajes tan interesantes como *Yui*, que tiene la misma naturaleza que nuestra protagonista pero que es mucho más sentimental, mucho más humana. O como *Nagi*, excelente espadachín, guardián del lago y eterno enamorado de *Yui* (y mucho más pasional que *Larva*).

Por el principio

En 1990 salió a la luz de las manos de *Kakionouchi Narumi* y de su marido *Hirano Toshihiro* (comparten labores de guión, dibujo y entintado), **Kyuuketsuki Miyu**, conocida en España (y en el resto del mundo) como **Vampire Princess Miyu**, obra de diez tomos y con secuela: **Vampire Princess Yui.**

Y aunque el manga ha tardado en llegar hasta estos lares, pudimos ver los OVAs de mano de Manga Films hace ya algunos años.

Volviendo al manga, cabe decir que después de sus *vacaciones*, Mangaline vuelve a publicarlo, eso sí, pidiendo a sus seguidores un poco de paciencia. Serán 10 números de unas 204 páginas cada uno a 5,98 euros el tomo. Mención especial para el primer número, que vendrá con dos páginas a color (nada se sabe a día de hoy del resto).

Analizando

A primera vista, los que pudimos ver los OVAs, nos llevamos una gran desilusión, porque los trazos del manga son muy sencillos. Y por no haber, casi ni hay tramas. Pero es precisamente esa sencillez la que logra esa sensación de tristeza que se nos quiere transmitir.

Porque todas las historias, aunque tengan un denominador común que es atrapar a los *shinma*, tienen un enfoque triste con finales igualmente tristes. Así que si alguien esperaba encontrar un manga de vampiros, lleno de sangre y violencia...ummm... no, éste no es de esa clase. Es más bien de los que tienen toques románticos y a veces incluso filosóficos sobre la vida y la muerte.

El anime, que consta de 25 capítulos, y los OVAs, fueron supervisados por *Narumi* y dirigidos por su marido, logrando de esta manera mantenerse lo más fiel a la historia posible.

Terminamos diciendo que otras obras de esta prácticamente desconocida autora son **Koudo Nehmu Wa "Charmer"**, **Kakutou Komusune Juline** o **Moon Princess**...

Una subjetiva conclusión

La historia y el dibujo están bien (a servidora le encantan), aunque hay momentos muy herméticos en los que tienes que intuir qué ha pasado anteriormente o esperar a que la autora nos ponga algún *flashback*, recurso del que abusa bastante. Sin contar que *Miyu* es notablemente escueta y nos encontramos con el mismo problema (¿jugamos a las adivinanzas? XD).

Aprovechando que la editorial decide seguir con la historia podéis pedirle a alguien que os preste el primer tomo y opinad vosotros mismos.

Los hay que una vez mordidos... hemos seguido comprando el manga :P

"Buenas noches.
Si lo deseas te daré la eternidad...
Comparte tu sangre conmigo"

Mai Belda

CASI 15 AÑOS

melodía juvenil

"Llevo tocando el piano desde que soy pequeña. Ahora no sé por qué debo continuar"

Jonu (que, por cierto, se lee tal cual, nada de esos "yonus" paletos tan extendidos entre los que hablan mucho pero saben poco de nuestro mundillo) apuesta fuerte por el shojo y para demostrarlo nos trae este nuevo DVD con un creador de lujo, *Kosuke Fujishima*, autor de conocidos títulos como **¡Ah! Mi diosa** o **¡Estás arrestado!**. Se trata de un anime compuesto por un único volumen con los dos discos que engloban los diez capítulos que forman la serie. En ella podemos seguir las aventuras y desventuras de *Miu Nomura*, una jovencita aprendiz de piano que se encuentra inmersa en esa edad repleta de fantasías y tormentas amorosas.

Tiene casi quince años y ya está...

Miu Nomura es una adolescente de catorce años que acude a la escuela de segundo grado. De carácter cariñoso y bastante tímido, además de llevar aprendiendo a tocar el piano desde que es muy pequeña es una excelente estudiante. Como todas las chicas de su edad, tiene la cabeza en otro sitio constantemente y casi no puede concentrarse debido a que su corazón late por *Takahashi*, un chico de la escuela al que admira. *Miu* sigue tomando las lecciones de piano que comenzaron cuando era pequeña impuestas por su madre por lo que ya es casi una virtuosa, aunque ni ella misma lo sabe. Sin embargo, *Miu* cada vez está menos entusiasmada con el piano y no comprende por qué debe continuar tocándolo. Para colmo, su profesor de piano, el señor *Shirikawa*, es un hombre reservado y misterioso que no demuestra ningún tipo de afecto hacia nadie y que cada vez le exige más a la pobre *Miu*. En cuanto a relaciones sociales se refiere, sus amigas están mucho más avanzadas que ella ya que su carácter introspectivo y gran timidez le impiden acercarse demasiado al chico que le gusta. Su mejor amiga, *Yuki Matsubara*, gran deportista donde las haya y con una enorme vitalidad, es su punto de apoyo, su confidente particular y quien escucha todos sus problemas sentimentales. Bueno, todo ello a cambio de que *Miu* le haga los deberes de vez en cuando. Y por si fuera poco, su madre es una mujer algo autoritaria que le fuerza a seguir con el piano, (aunque en el fondo se nota que todo lo hace por sus hijas), su padre casi nunca está en casa llegando tardísimo del trabajo e incluso olvidando el aniversario de bodas y su hermana *Akiko* no es que sirva de gran ayuda.



La vida de *Miu* está llena de problemas que le afectan, siendo ella una chica muy dulce y sentimental que quiere por todos los medios solucionarlo y vivir más tranquila. Todo se complica cuando el profesor *Shirikawa* le propone dar un recital de piano en la escuela para el que debe componer una pieza musical, cosa para la que *Miu* se ve incapaz debido a todos los problemas que tiene en su vida. No consigue componer nada aceptable lo que le desespera cada vez más. Sin embargo sus seres más queridos como su familia y su amiga *Yuki* le apoyan y le animan a que lo realice.

Al piano...

La historia original tiene por nombre **Piano**, aunque haya sido cambiado en nuestro país por **Casi Quince Años**. Está basada en una serie de radionovelas emitidas desde el año 2000 en la radio Choukidou Housou Anige Master y cuyos CDs recopilatorios se lanzaron al mercado gracias a Marine Entertainment, quienes contaron con *Kosuke Fujishima* para diseñar el libreto y hacer sus ilustraciones. La historia sufrió su conversión al anime el 11 de Noviembre del año 2002 gracias al interés que el programa de radio despertó. Y quién mejor que el mismo *Kosuke Fujishima* como creador y diseñador de personajes. Este aclamado autor es muy conocido en nuestro país gracias a la publicación de varias de sus obras, como **Oh! Mi diosa**, **¡Estás arrestado!** o **Sakura Wars** (donde ha trabajado como creador del manga así como supervisando la animación y diseñando los personajes). Además tiene en su currículum series como **eX-Driver**, **Gungrave**, **Thales of Phantasia** o **KO Beast**. Como diseñador de personajes ha sabido captar la esencia de los protagonistas dotándoles de gran belleza y personalidad.

El anime, que tiene tan sólo diez episodios, está dirigido por *Norihiko Sudo*, quien ha trabajado en animes como **Wedding Peach**, **Comic Party**, **Spriggan** o **Pokémon 2000**, la película. La animación de la mano de OLM resulta bastante moderna, sin llegar a ser nada espectacular pero con unos preciosos escenarios de fondo y unos efectos para darle ese ambiente emotivo que requiere la serie. Además todo ello acompañado por una magnífica banda sonora donde el sonido de fondo del piano resulta más que conmovedor. Debemos destacar el opening **...to you** de *Ayako Kawasumi*, quien es la dobladora de *Miu* y que comenzó a tocar el piano desde pequeña, al igual que la protagonista de la historia; y el ending, **Kokoro no Oto** de *Yoko Ueno*, muy acordes con el estilo de la serie. Está producida por Marine Entertainment y Pioneer y fue estrenada en Kids Station.

Y como no podía faltar, el anime tiene multitud de merchandise entre los que destaco, como siempre, las preciosas figuritas así como los diferentes CDs que han salido al mercado. Entre ellos están los CDs dramas con la versión radiofónica, la banda sonora en un recopilatorio y dos singles con el opening y el ending original.

La edición española

El DVD de Jonu Media trae dos discos con la historia al completo. Viene acompañado de los típicos extras con ficha de personajes, una galería de imágenes y la biografía de *Kosuke Fujishima*, pero además incluye unos extras exclusivos como es un póster reversible y dos postales. La edición tiene un precio bastante aceptable, sobre todo teniendo en cuenta de que al comprar este único DVD, tenemos la serie al completo. Sin embargo si hay algo que no me gusta de esta edición, es el nombre que le han puesto ya que parece más bien el principio de *Libre*, de *Nino Bravo* o la canción del *Dúo Dinámico*, arrebatando la esencia de la historia. Pero es un pequeño error que no ensombrece el cuidado con el que han lanzado este DVD.

Quince años tiene mi amor...

Si algo debo criticar, sería la línea argumental, ya que en ocasiones puede resultar algo lenta, sobre todo para todo aquel al que no le gusten este tipo de historias. Pero nada que un par de lágrimas en el momento adecuado no puedan solucionar.

La trama es una típica historia de amor estudiantil y quebraderos de cabeza adolescente, acompañado por los toques de drama que le otorga el profesor *Shirakawa* y la vida de la pobre muchacha que a más de uno le hará saltar las lágrimas. Se trata de una historia sencilla, sin magia ni monstruos, pero atractiva. Bien podría ocurrir en la vida real: una adolescente enamorada con sus problemas sentimentales y familiares y los quebraderos de cabeza que estos le proporcionan, todo ello al ritmo de piano, el piano de su corazón.

Eva R. Evrard

DOBLADORES

Akio Ohtsuka como Nomura Seiji
Ayako Kawasumi como Miu Nomura
Kyoko Hikami como Saito-san
Michiko Neya como Nomura Akiko
Mitsuru Miyamoto como el profesor Shirikawa
Tomoko Kawakami como Yuki Matsubara
Yuko Sasaki como Nomura Hitomi







El auténtico Tsubasa

No, no es que en Minami aún estemos flipados con el pasado Mundial de fútbol Corea-Japón ni nada por el estilo. El motivo de nuestra alegría es el siguiente: Manga Films ha sacado a la venta toda la serie de Campeones: Rumbo al Mundial. Oliver y Benji (Captain Tsubasa: Road to 2002) en formato DVD y a un precio reducido, para deleite de sus numerosos fans, ya sean frikis o no. Eso sí, no es oro todo lo que reluce y para eso estamos nosotros, para analizar a fondo esta nueva edición.

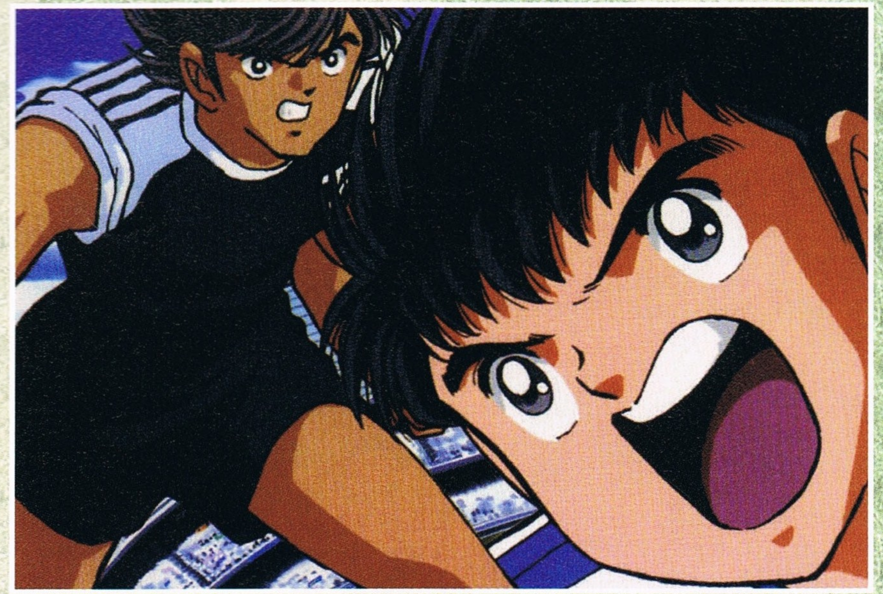
El anime de **Captain Tsubasa: Road to 2002** fue producido por Mad House en el 2001 y emitido en la TV Tokyo ese mismo año, aprovechando que el fútbol era el centro de atención de los nipones en esos momentos, en vistas del campeonato mundial que se avecindaba en tierras japonesas. Este anime en cuestión es la adaptación del manga homónimo de *Yoichi Takahashi*, que publica actualmente en la revista Young Jump, de Shueisha, y que ya va por su 12º tomo recopilatorio.

¡Aúpa New Team!

Tsubasa Ozora (*Oliver Atom*) es un chaval totalmente flipado por el fútbol que se muda a la cuidad de Nankatsu debido al trabajo de su padre. Jugar al fútbol es el máximo anhelo de *Tsubasa*, así que lo primero que hace es ir a inscribirse en el equipo de su nuevo instituto. Pero allí se encuentra con que el único campo municipal de Nankatsu se lo disputan los integrantes del prestigioso instituto Shutetsu (capitaneados por el guardameta *Genzo Wakabayashi* (*Benji Price*)) y los del instituto Nankatsu, cuyo nivel jugando al fútbol es ínfimo, por lo cual los del Shutetsu tienen las de ganar.

Ryo Ishizaki (*Bruce Harper*), el capitán del Nankatsu, está desesperado al ver que por su pésima forma de jugar van a perder el único campo de la cuidad y no van a poder entrenar, pero llega *Tsubasa* y le da la vuelta a la situación, regateándose al Shutetsu entero y metiéndole un gol a *Wakabayashi*, que aún no se lo acaba de creer. Conseguido el campo, *Tsubasa* entra a formar parte de las débiles filas del equipo del Nankatsu, fortaleciéndolo considerablemente hasta el punto de igualar al Shutetsu, equipo con grandes jugadores y el portero *Genzo*, apodado "paralotodo". Por su parte, *Roberto Hongo* (*Sedinho* en la versión española), un antiguo jugador de la selección brasileña que tuvo que dejar el fútbol a causa de una enfermedad ocular, se fija en *Tsubasa*, al que califica como "genio del fútbol", y se hace cargo de él personalmente, para poder llevarlo a jugar a Brasil en un futuro. Y por último tampoco podemos olvidarnos de uno de los personajes más carismáticos de la serie, *Taro Misaki* (*Tom Baker*), que formará con *Tsubasa* la invencible "Pareja de Oro".

De esta forma dan comienzo las aventuras de *Tsubasa*, siendo su primer reto importante el Campeonato Nacional Juvenil de Fútbol, donde tendrá que enfrentarse a los mejores jugadores de todo Japón. El primer encuentro será con el terrible Meiwa (Muppet), capitaneado por *Kojiro Hyuga* (*Mark Lenders*), que se caracteriza por su ruda visión del deporte rey. Tampoco se lo pondrá nada fácil el Hanawa (Hot Dog) de los gemelos *Tachibana* (*Derrick* en la versión española) y sus acrobáticas jugadas, siendo la más famosa de ellas la aquí bautizada "Catapulta Infernal".



Ya en las semifinales, *Hyuga* se topará con la horma de su zapato: el inigualable *Hikaru Matsuyama (Philip Callahand)*, líder del Furano, aquí denominado Flynet, y proveniente de las frías tierras de Hokkaido. Tras un durísimo duelo entre capitanes, será *Kojiro* el que consiga *in extremis* el pase a la final.

Por su parte, al Nankatsu de *Tsubasa*, que hasta ahora ha conseguido superar a todos sus rivales, le tocará pelear contra el príncipe del campo y capitán del Musashi FC (Mambo): *Jun Misugi (Julian Ross)*. A pesar de que *Misugi* padece una enfermedad cardiaca que le impide de jugar demasiado tiempo, es uno de los jugadores más valorados del país, por su clase y calidad como jugador y organizador de juego. *Tsubasa* sabe que si no juega al cien por cien de sus posibilidades no va a poder hacer frente al Musashi, y aunque la enfermedad de *Jun* le echará para atrás en algún que otro instante, *Ozora* se acabará empleando al máximo, llegando a forzar el corazón de *Misugi* hasta límites peligrosos.

La final está servida entre los dos mejores equipos juveniles del país: el Nankatsu y el Meiwa (o *Tsubasa* y *Hyuga*, porque si algo se le puede achacar a esta serie, es que a veces dé la sensación de que sólo juegan los estelares capitanes de cada escuadra). En este partido además destacará el portero estrella del Meiwa, *Ken Wakashimazu* (*Ed Warner*), para rivalizar con *Genzo* y potenciar la portería. Una final de infarto, sin duda, más sabiendo que los responsables del instituto Toho están interesados en los capitanes de sendas escuadras para incorporar al ganador a las filas de su equipo, uno de los más prestigiosos de Japón.

Aquí no se acaban las aventuras de nuestro protagonista, mejor dicho acaban de comenzar. El próximo objetivo de *Tsubasa*, esta vez vistiendo la camiseta de la selección nacional japonesa y con sus antiguos rivales como compañeros, es conquistar el mundo futbolísticamente. Sin duda una meta complicada, siendo conscientes de que el mundo está lleno de grandes estrellas del balompié, como bien pueden ser *Pierre LeBlanc*, del equipo juvenil de Francia (apoyado por el delantero *Napoleón*, que posee un temible disparo que hará que *Wakashimazu* las pase canutas), *Karl Heinz Schneider*, el "kaiser" de Alemania, *Juan Díaz* de Argentina o el todopoderoso *Carlos Santana*, de Brasil, aunque esto ya sea bastante más adelante. Como curiosidad y a modo de flashback, en algunos episodios podremos ver a *Tsubasa* jugando en Brasil con la camiseta de los Brancos, cosa que no consigue más que impacientarnos para ver las nuevas aventuras de nuestro héroe adulto.

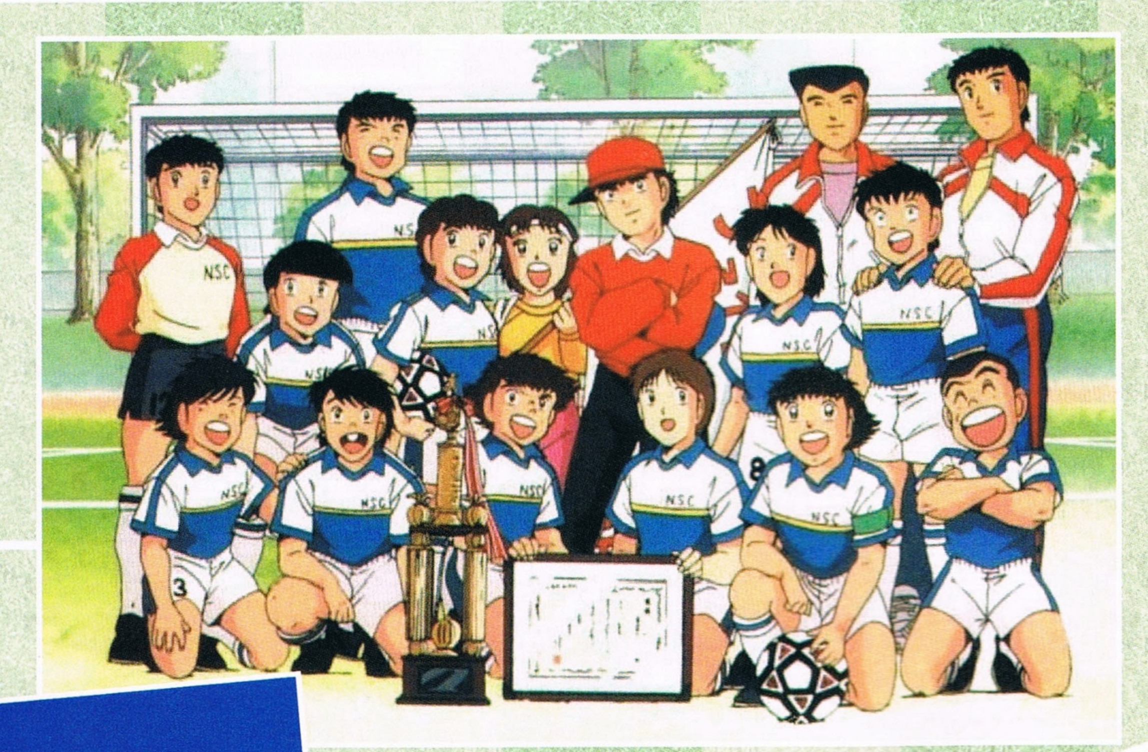
Quizás los lectores se extrañen al ver que **Campeones: Rumbo al Mundial** narra la misma historia que la serie original, pero el caso es que como ya pasó con **Súper Campeones** (**Captain Tsubasa J**) la serie comienza con un largo recordatorio de sus primeras aventuras. Y lo malo es que cuando todo este *remake* termina y comienza la adaptación de los nuevos episodios (*Tsubasa* jugando en Europa con el FC Barcelona, aquí llamado FC Cataluña -por cuestión de licencias XD-) la serie se acaba, ^_^U dejándonos con las ganas de ver lo que pasará. Los últimos 10 episodios - de 52- son los únicos que adaptan realmente el manga **Captain Tsubasa: Road to 2002**, con la decepción que eso puede conllevar.

Fútbol digital

Los años no pasan en balde y *Tsubasa* también se ha pasado a las 3D, o al menos, su querido balón. Ya desde el opening sorprenden bastante los realistas movimientos de la pelota, generada por ordenador. Aun así, el resto está hecho tradicionalmente, es decir, a base de *cels* (aunque ahora el anime ya no se hace como antes, cuando se pintaba a mano cada acetato para después filmarlo. Ahora todo se hace con equipos informáticos: desde el coloreado de los cels, hasta la integración de los personajes con los escenarios... Lo que facilita notablemente la creación de los animes, además de permitir imprimirles una espectacularidad que antes sólo se lograba con un gran presupuesto). A pesar de todo hay que admitir que el balón contrasta bastante con el resto del dibujo. El principal problema es que la animación no es gran cosa, por lo cual, el magistralmente animado balón digital, canta un montón : P

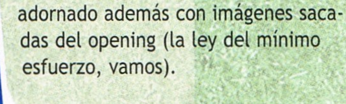
La verdad es que **Campeones: Rumbo al Mundial** no está a la altura de **Súper Campeones**, técnicamente hablando, y eso que le lleva unos cuantos añitos de ventaja. Pero tranquilos, no todo es malo ni mucho menos, ya que la nueva serie de *Tsubasa* también nos ofrece montones de jugadas espectaculares, a cuál más alucinante (el tiro de fuego de *Schneider* es genial ^_^). La música también está a la altura de lo esperado, con melodías que acompañan a la perfección los partidos, recordando algunas de ellas a las magistrales composiciones de la serie original, aunque las nuevas no les lleguen ni a la suela de los zapatos a las antiguas. Los openings y endings también destacan bastante, sobre todo "Dragon Screamer" y "Our Relation", primer y segundo tema de apertura. Como contrapartida tenemos el ending "Feel so Right", bastante soso y







adornado además con imágenes sacadas del opening (la ley del mínimo esfuerzo, vamos).



Al día con Tsubasa

El último manga de **Captain Tsubasa** realizado hasta el momento, el antes citado **Road to 2002**, se empezó a publicar en el Young Jump aprovechando el tirón del Mundial de fútbol Corea-Japón, y nos narra, cómo no, las nuevas peripecias de *Tsubasa*. Después de dejar las filas del Sao Paulo, en Brasil, *Tsubasa* viaja hasta a Europa para jugar con el nuevo equipo que se ha fijado en él, el FC Barcelona. Aunque nuestro protagonista ya es una consagrada estrella mundial, se dará de morros con la realidad al ver que no tiene suficiente calidad para jugar en el conjunto azulgrana y es relegado al segundo equipo. La principal estrella del equipo es *Rivaul* (para encontrar los parecidos, recordad las alineaciones de la época) y nuestro héroe se quedará con los ojos como platos al verle jugar, percatándose de que es uno de los mejores jugadores que ha visto jamás (ejem... aquí notamos, una vez más, cómo esto es una historia de ficción y su parecido con la realidad es nulo ¬_¬U vamos, ni coincidencia).

Así pues, *Tsubasa* seguirá luchando impotente para hacerse un lugar en el primer equipo barcelonés, teniendo que soportar todo tipo de humillaciones. Peor lo tendrá, sin embargo, *Kojiro Hyuga*, que debuta en la Juventus, y en su primer partido de la liga italiana se ve totalmente anulado por la estrella del equipo rival. Estallando en lágrimas, *Hyuga* descubre que el nivel de la liga italiana está muy por encima del de la japonesa.

En el último tomo aparecido en Japón, el 12, vemos que *Tsubasa* ya ha conseguido jugar en el primer equipo del Barcelona, aunque de suplente y con el dorsal 28. En este tomo, el Barcelona se enfrenta al Real Madrid, cuya estrella, el brasileño *Natureza*, no deja de meter goles, superando totalmente a *Tsubasa*, que acaba siendo sustituido por *Rivaul*, con un 2-4 adverso. *Ozora*, viendo que aún tiene que progresar mucho para estar a la altura, no puede evitar llorar, aunque en un gesto típico de él, anima a *Rivaul* a darle la vuelta al encuentro, que domina claramente el R. Madrid (jajaja, los del Madrid son los malos ^_^). El entrenador finalmente, viendo que *Tsubasa* ha mejorado sobremanera y sus compañeros no quieren que abandone el campo, le deja jugar junto a *Rivaul* y comienza una impresionante remontada, aunque la ventaja del equipo rival es clara... ¡Ánimo *Tsubasa*!

Las aventuras de Oliver y Benji

Éste es el sobrenombre que recibe **Capitán Tsubasa** en su edición española. Una edición de Glénat con la calidad a la que nos tiene acostumbrados, aunque en algunos tomos y quizás debido a la antigüedad de los mismos, algunas tramas y sombras no están del todo bien reproducidas. Un pequeño fallo que no altera para nada el disfrute del manga pero sí empobrece el dibujo en algunos momentos.



La edición va actualmente por el tomo 11 y el Campeonato Nacional de Fútbol Juvenil está a punto de decidirse entre el Nankatsu y el Meiwa. La pregunta que nos formulamos los fans de **Captain Tsubasa** es la siguiente: ¿Podremos disfrutar aquí de las 3 series que existen en Japón? Seguramente la segunda, **Captain Tsubasa: World Youth** (de 18 tomos y que se centra en las aventuras de la selección japonesa sub-19), sí la editarán, si los 37 tomos de la primera, que estamos disfrutando en estos momentos, tienen el éxito esperado. Pero lo difícil llega con la tercera y última serie, **Road to 2002**. Sus múltiples referencias y reproducciones detalladas de equipamientos y marcas de la liga española dificultan en exceso su edición por estos lares, ya que obviamente no es rentable pagar licencias para la edición de un manga. Así que es muy posible que esta parte se quede en Japón y no podamos seguir la trayectoria barcelonesa de *Tsubasa*. Aunque nunca se sabe... Todo depende del éxito de la actual edición.

Magos del balón

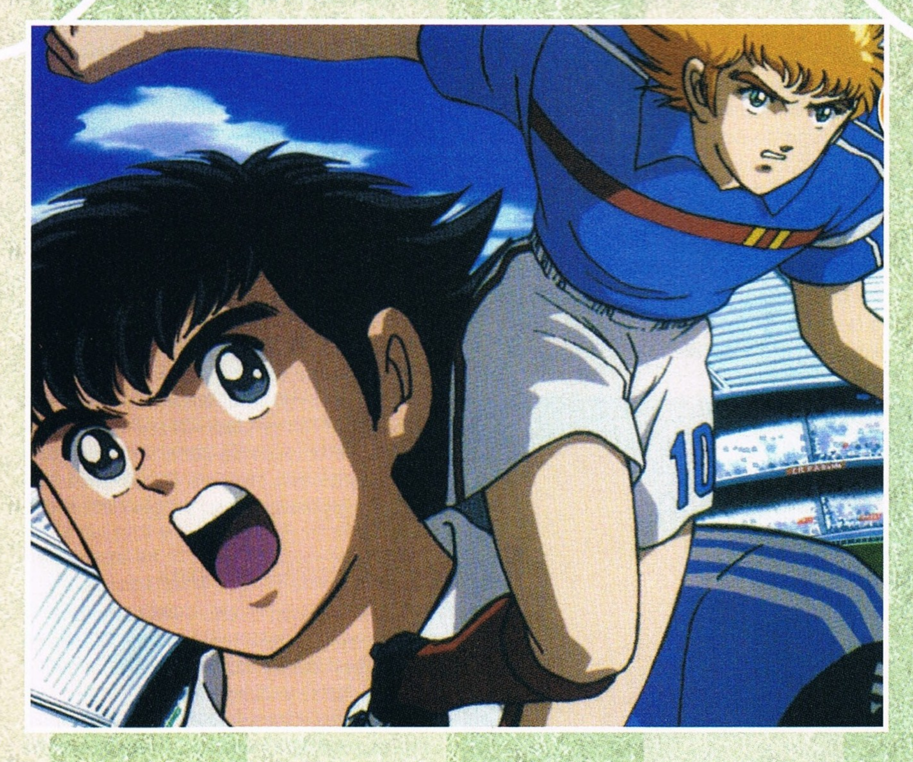
De una serie que ha obtenido tanto éxito alrededor del mundo como es **Captain Tsubasa**, no es de extrañar el hecho de encontrar toneladas de merchandising y productos relacionados. Dejando de lado las anteriores series y centrándonos en la que toca, destacamos la serie de Gashapon (muñequitos de plástico que van metidos en una bola y se venden en máquinas expendedoras, o bien en tiendas especializadas, donde podemos escoger el modelo pagando un poco más) de Yujin, basada en **Captain Tsubasa: Road to 2002**. Existen gran variedad de modelos: *Tsubasa* de pequeño y de adulto, *Genzo*, *Taro*, *Hyuga* y hasta *Roberto*.

También podemos encontrar múltiples videojuegos sobre la serie, aunque de nuevo nos ceñiremos exclusivamente a los relacionados con **Road to 2002**, pues son los más recientes y además, si los tratásemos todos la lista sería interminable. Para empezar tenemos uno para Playstation, llamado **Captain Tsubasa: Aratanaru Densetsu Josho**, del género RPG. Después tenemos otro para Game Boy Advance, de nombre **Captain Tsubasa: Eiko no Kiseki**, que nos ofrece unos partidos de fútbol por turnos y utilizando cartas (de pase, de entradas, de tiros especiales), que además podemos coleccionar e intercambiar con nuestros amigos. El más reciente es el aparecido para Game Cube, que adopta la mecánica de los juegos clásicos de Super Nintendo, pero utilizando la potencia 3D de la Cube. Aunque el juego es entretenido y los disparos especiales son muy espectaculares, el juego no aprovecha ni por asomo el potencial del cubo de Nintendo, por lo que nos queda un juego normalito. Los tres juegos han sido programados por la experimentada Konami (y por consiguiente la decepción es mayor, ya que una compañía como Konami podría haber creados tres juegazos, pero se ha conformado con tres entregas mediocres para sacar tajada a los fans de la serie -que dicho sea de paso, siempre nos acabamos comprando los juegos :P-) Además, las portadas de estos juegos han sido creadas en exclusiva por el maestro *Takahashi*.

Lo último de lo último

Acaba de finalizar en Japón **Captain Tsubasa: Road to 2002 -Go for 2006-**, una "serie" (entre comillas porque ha sido tan breve que no se puede considerar como tal) especial que *Yoichi Takahashi* ha estado publicando en el Shonen Jump últimamente. Han sido tan sólo cinco episodios, que han narrado las peripecias de *Kojiro Hyuga* en la liga italiana, militando en la Juventus. Además, también hemos sabido algo más de la andadura de *Aoi Shingo* (*Terry* en la versión española) en el Milán, también del Calcio. Incluso nos han mostrado los escarceos amorosos de *Kojiro*, con lo que hemos podido comprobar que no sólo piensa en reventar porterías a base de tiros del tigre.

Veremos si el bueno de *Yoichi* tiene pensado continuar las interminables (¡y que duren!) aventuras del astro japonés. Sabiendo que al autor le mola esto de escribir historias cortas paralelas (buen ejemplo de ellos son **Boku Wa Misaki Taro** o **Holland Youth Special**) no descartamos alguna más de cara al Mundial 2006, y más sabiendo que aún hay huecos en la serie que se pueden rellenar.



La edición de Manga Films

Por último vamos a diseccionar la edición que Manga Films ha realizado y que ya se puede conseguir en las tiendas de **Campeones: Rumbo al Mundial**, para que todos los aficionados de *Tsubasa* sepan qué se van a encontrar. Empecemos por lo malo: Sólo posee audio en español y además en mono. No se puede hablar de calidad sonora, la verdad. La calidad de imagen tampoco despunta y es más parecida a la del vídeo que a lo que se puede esperar de un DVD. El doblaje es una auténtica mierda, con muchísimos errores (del tipo habla un personaje con una voz que no es la que le pertenece), aunque es de agradecer que muchos personajes conserven su antigua voz de la serie de 1981. Se ha suprimido el segundo opening y ending, algo imperdonable (aunque tanto esto como lo del doblaje no sea culpa directa de Manga Films). Y para rematar, los extras brillan por su ausencia... Ni la típica "ficha técnica" de relleno, absolutamente nada.

Ahora pasemos a lo bueno, aunque deberíamos llamarlo su única baza: el precio. 52 episodios repartidos en 8 discos, a 2 por caja y por 49 euros es una oferta bastante tentadora. Menos de un euro por episodio. Desde Minami os recomendamos que si sois fans de la serie os hagáis con el pack, ya que el anime en sí vale la pena. Pero si sois unos puristas de las ediciones en DVD absteneos, ya que la tiraréis por la ventana nada más quitare el precinto.

En definitiva, una edición no enfocada al público friki, sino más bien a los chavales que lo han visto por la tele y le piden a su papá "cómprame los dibus de Oliver" ^_^U

Óscar Ulloa [AOSHI]



GASARAKI

Comienza el apocalipsis

El mundo está envuelto en numerosas guerras; las naciones luchan por razones culturales, económicas o religiosas; la muerte y la devastación es rutina en los telediarios; la guerra es un deleznable suceso habitual entre los seres humanos. Sí, lo que he descrito es la vida real, pero también es argumento de numerosos mangas, como por ejemplo el que nos ocupa, Gasaraki.

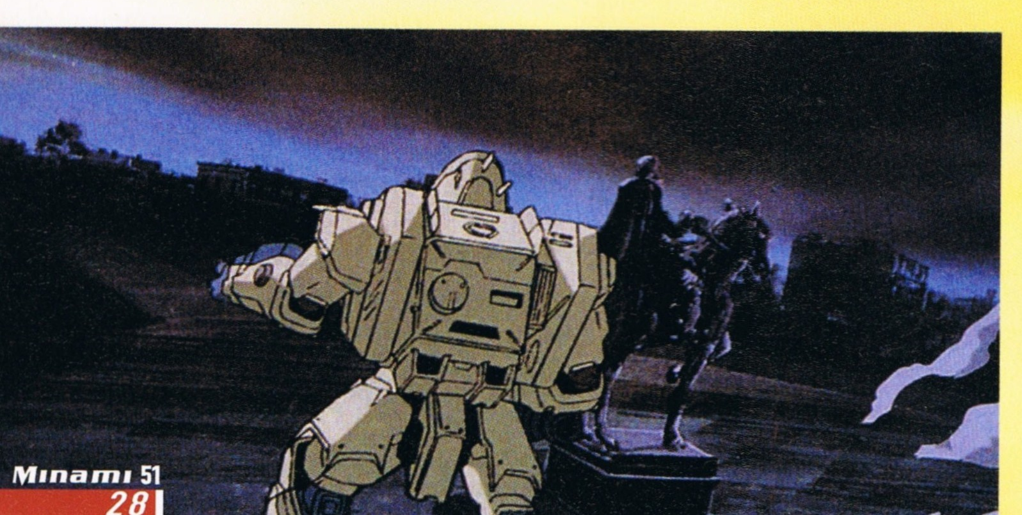
De la mano de Selecta Visión nos llegó para el Salón del Cómic de Barcelona esta magnífica obra que ya conocíamos en su versión animada y que ahora viene en formato manga a través de 4 tomos con periodicidad bimestral.

El mundo está en guerra

Año 2014, el planeta se encuentra inmerso en una violenta guerra en la que los países luchan por el poder armamentístico. El liderazgo está en manos de Japón, que cuenta con los *Tactical Armors*, gigantescos robots manejados por experimentados pilotos. Éstos fueron creados por la empresa familiar *Gowa Co.*, corporación muy influyente que se dedica a la construcción de armamento militar a petición del cuerpo de defensa japonés JSSDF. Sin embargo, Estados Unidos no está de acuerdo con este liderazgo y decide enviar sus tropas a Belgistan, zona de conflicto situada en Irak, con unas misteriosas armas de combate llamadas *Fake* creadas por la organización *Symbol*. La batalla por la hegemonía del poder armamentístico entre oriente y occidente cada vez está más cerca. Como nota siniestramente curiosa, Belgistan es una ciudad ficticia que está gobernada por un ficticio, poderoso y malvado hombre que se asemeja bastante a *Sadam Hussein* (atroz casualidad, ¿no?).

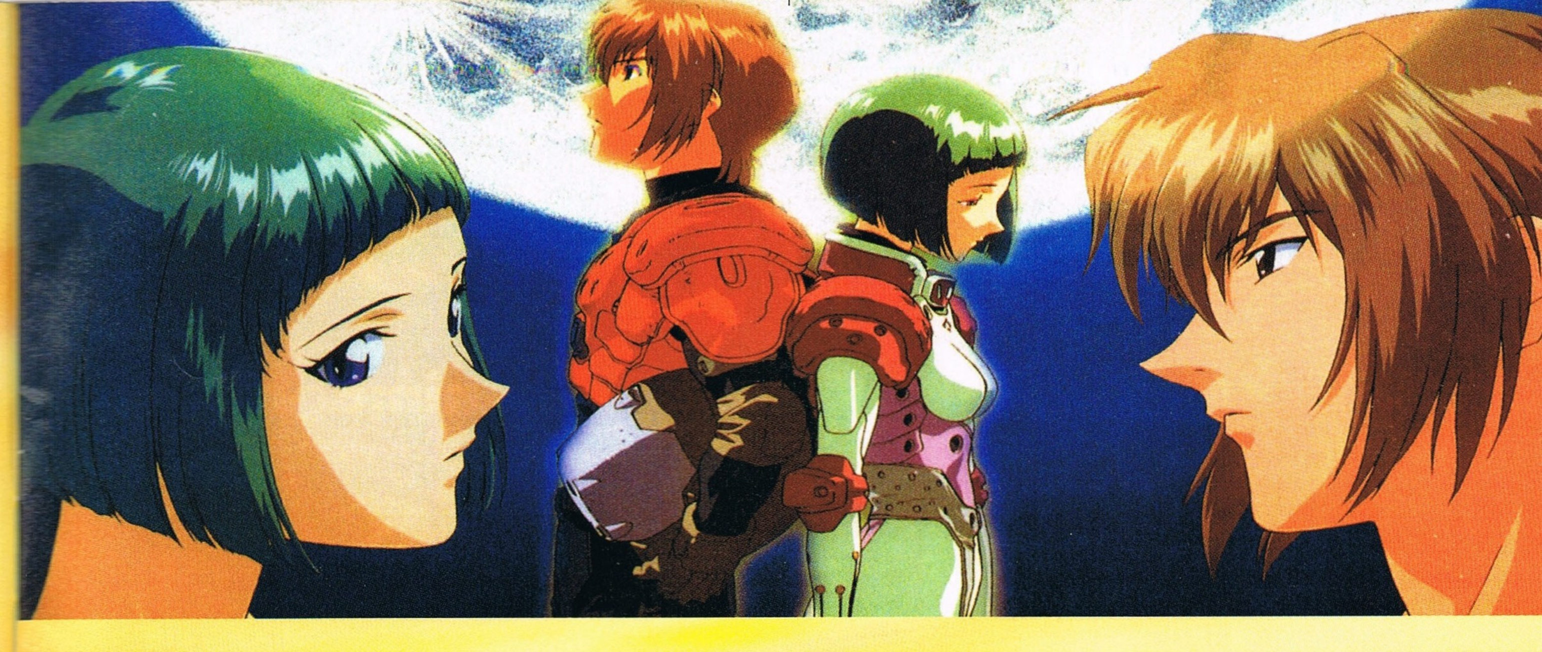
Yushiro Gowa es un joven perteneciente al clan *Gowa* que pilota un *Tactical Armor* llamado *Raiden*. Un día, tras realizar unas pruebas de sincronización supervisadas por sus hermanos *Kazukiyo* y *Kiyotsugu*, se dirige a un santuario donde invoca al demonio *Gasaraki* mediante una danza llamada *Gasara*. Pero entra en éxtasis y percibe un demonio que le muestra un desgraciado futuro. Cuando el joven logra ver su cara oculta bajo la máscara, distingue el rostro de una bella chica.

Después de este suceso, *Yushiro* es enviado a Belgistan con *Raiden* para evitar la acción devastadora de un arma de gran poder. Durante el enfrentamiento contra un *Fake* de Estados Unidos reconoce en el piloto de *Isthar* a la misteriosa chica que se le apareció durante la danza. *Miharu*, la chica, también queda asombrada ante la visión del joven y en un posterior enfrentamiento le comenta que él había fallecido hacía nueve años. Debido a esta asombrosa revelación, ambos deciden huir e investigar la realidad. Así comienza esta historia de la lucha de poder de las distintas naciones que atrapa a dos jóvenes que deberán replantearse su propia existencia.



La creación de una saga

Gasaraki nace en el año 1998 como una novela en la revista Newtype de Kadokawa creada por *Yadate Hajime*, pseudónimo bajo el que se esconde el equipo de Sunrise. Posteriormente, y ante el gran interés suscitado, Sunrise la adapta a serie de animación de 26 episodios siendo dirigida por *Ryosuke Takahashi*, conocido por



Votoms, **Dugram**, **Combattler V** y **Gundam 0083**. El diseño de los mechas corre a cargo de *Shinji Aramaki*, quien ha trabajado en **Gal Force**, **Bubblegum Crisis** o **Megazone 23**, y por *Yutaka Izubuchi*, autor de **Rahxephon** además de diseñador de **Record of Lodoss War**, **MS Gundam** y **Patlabor** (películas y **Patlabor WXIII**). El diseño de los personajes viene dado por *Shuko Murase*, quien es diseñador de los personajes de **Darkstalker´s Revenge** (**Vampire Hunter**), **Samurai Warriors**, **Gundam V** o **Gundam Wing**, entre otros.

El anime se emite en Japón en TV Osaka, desde Octubre de 1998 a Marzo de 1999, recibiendo una gran acogida por el público nipón, por lo que inmediatamente después la editorial Kadokawa se encarga de la publicación del manga, con guión del propio *Ryosuke Takahashi*. Está dibujado por *Meimu*, quien ha dibujado **Ring 0**, **Ring 2** y **Birthday** y que respeta los diseños originales del anime.

¿Qué pasa con el anime?

Gasaraki está producida por Sunrise, compañía creadora de animes tan importantes como **Cowboy Bebop**, el anime de **City Hunter** o la película de **Inu Yasha**. Esta obra está situada cronológicamente en un futuro muy cercano y mezcla argumentos tan diferentes como la religión shintoista, la política internacional y la lucha de mechas. **Gasaraki** consigue una magnífica ambientación gracias a los logrados efectos de sonido y a la música tradicional japonesa de fondo. Con un intenso argumento y una gran definición gráfica expresada sobre todo en el realismo de los robots, **Gasaraki** resulta una obra de gran interés.

La animación es bastante buena, con magníficos efectos de luz y perfectos gráficos hechos por ordenador. Las peleas entre los mechas son espectaculares, con gran realismo en los movimientos y diverso tipo de armamento. Cabe destacar el diseño de dichos robots, que resulta magnífico, caracterizándose por un precisión y perfección que superan el diseño de los mechas de otras obras conocidas. A su vez resalta el diseño y la caracterización de los personajes, que están dotados de una gran expresividad y una personalidad muy definida que destaca gracias al diseño de los trajes y su colorido. Por poner un ejemplo, el protagonista lleva una armadura muy colorida y vistosa, que proporciona al joven una imagen desenfadada y jovial. En cambio *Miharu*, con su pelo verde y su traje blanco y rosa, es la imagen de la dulzura y la inocencia. Ambos caracteres se complementan fácilmente en la línea argumental.

Sin embargo si hay un defecto es la lentitud de la línea argumental, ya que la acción transcurre lánguidamente. Pero se solventa gracias al interesante argumento y a la magnífica banda sonora. Destacan los temas **Message#9**, mezcla de teatro tradicional nipón y la dulce voz de *Tane Tomoko* a ritmo de batalla; y **Love Song**, preciosa balada también interpretada por *Tomoko*. Estos temas se pueden encontrar en los distintitos CDs: **Gasaraki Legend Music I y II**; **Gasaraki Memories I, II, III y IV**, que son los CD drama donde podemos disfrutar de los diálogos de los personajes y de algún tema así como los singles que se lanzaron con el opening y el ending.

Cogiendo los mandos

Debemos mencionar el juego de estrategia para consolas y para PC **Gasaraki** de Bandai basado en las batallas entre los *Tactical Armors*. Y ya que estamos con merchandise, si algo no puede faltar en el de toda serie de mechas, y resulta cuando menos representativo de éstas, son las maquetas y figuras tanto de los protagonistas como de los mechas, en este caso de los *Tactical Armors*, distribuidos por Bandai aunque resultan bastante difíciles de encontrar en nuestro país. También hay un artbook llamado **Gasaraki Newtype Film Book** a todo color, con imágenes de la serie y fichas, aunque tienen el problema con el que nos encontramos generalmente y es que viene en japonés. A ver si con el lanzamiento del manga las tiendas se animan a traer el posible merchandise que pudiera quedar tras el asalto en Japón por parte de los más frikis de esta serie.

Toca ir terminando, así que resumiremos diciendo que **Gasaraki** nos traslada al mundo de los mechas en unión con los angustiosos misterios de las vidas pasadas que envuelven a los protagonistas.

Eva R. Evrard
Gracias a Jaime Ortega por su ayuda.





Nos lo pedíais a gritos, y no podíamos ignoraros. El ninja más escandaloso de la villa oculta de la hoja se ha abierto paso hasta vuestra revista favorita y parece que será por todo lo alto, así que mejor nos dejamos de preámbulos insulsos y pasamos al meollo de la cuestión. Naruto está aquí.

Un autor, una vida, una historia

En los oídos de muchos otakus y en los ojos de muchos aficionados reverbera un nombre clave: *Masashi Kishimoto*, un gran desconocido para casi todos antes de que llegara a las tiendas como autor de **Naruto**. Sin embargo, su afición por el manga y el cómic se remonta a su infancia, acostumbrado desde chiquitín a realizar originales obras pictóricas (basta decir que, según nos cuenta, en cierta ocasión realizó un fresco en la pared con la caca de su pañal… y mirad donde ha llegado).

Nació en 1974, ganando a los 20 años el premio Hope Step de Sueisha en la categoría de autor novel, donde también han sido galardonados los autores de **One Piece** o **Kenshin** entre otras. Como autor de manga, admite que se le da bastante mal dibujar personajes femeninos, teniendo grandes problemas para poder crear a una protagonista con encanto como es *Sakura* (y aun así, sigue sin ser una maravilla). Su fuerte son los quinquis, los pandilleros, los viejos y, en general, los personajes más masculinos. En su haber, un gran número de obras rechazadas como por ejemplo **Michikusa**, autojuzgada como "bastante mala". Otras parecidas son **Asian Punk**, de cazafantasmas, y **Yakyûô**, centrada en el béisbol, deporte al que es bastante aficionado. En fin, todo esto son datos que podemos encontrar a lo largo de la historia, ya que el propio *Masashi* nos lo va contando entre capítulos.

Cómo anda la cosa en Japón…

Naruto, como muchas otras series, comenzó a publicarse en el semanario Shonen Jump en el año 1999, haciéndose muy rápidamente un hueco en lo más alto de las listas. La editorial responsable afirma haber vendido más de 12 millones de tomos, llegando a ser equiparable a **One Piece**. Actualmente, para cuando estéis leyendo esto, en Japón irán publicando el tomo 25.

…y cómo anda por aquí.

En España, ha sido la siempre bienvenida Glénat la responsable de la edición de este manga. El formato, el que estamos más que acostumbrados a ver: tomo de 192 páginas en blanco y negro con sobrecubierta a color, a un precio habitual, 7´20 euros.



Con orden y concierto

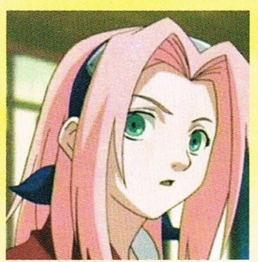
Como hay muchos personajes, vamos a comenzar haciendo un repaso a todos ellos para que a la hora de reseñar el argumento no os perdáis. Vamos allá.



NARUTO UZUMAKI
El protagonista indiscutible de la obra. De pequeño, fue utilizado como recipiente para almacenar a un demonio conocido como *Kyubi*, el zorro de nueve colas, por el cuarto hokage (ver más adelante Hokage). En base a ello, *Naruto* ha sido tratado con desprecio por su aldea, la villa oculta de la hoja, durante toda su vida. Sin embargo, todo esto no ha hecho más que fomentar las ganas en el chico de conseguir el respeto de alguien y que su fuerza sea reconocida. Su máxima ambición es llegar a ser Hokage. Su máximo rival es *Sasuke*, y su amor platónico es *Sakura*, curiosamente, sus dos compañeros de grupo. Pero falta un dato curioso... es el ninja más escandaloso e impredecible de toda su aldea, amén del más gamberro, lo que sin duda es parte de su necesidad de llamar la atención. Todo un figura.



SASUKE UCHIHA
Rebelde sin causa. Bueno, con causa, y además muy gorda. Puede parecer un personaje bastante trillado, pero esconde más de lo que parece. Su máxima obsesión es derrotar a su hermano *Itachi*, responsable de la "tragedia" de su clan (como de momento no se aclaran más datos al respecto, no diremos nada). Va de chulo por la vida, no sin motivo, ya que es el novato más capacitado de su promoción. Sin embargo, esa arrogancia a veces le costará un alto precio. Espera siempre el momento para probar su fuerza frente a rivales poderosos, para saber hasta qué punto aumenta su capacidad.



SAKURA HARUNO
La chica del grupo. Una joven no demasiado dotada físicamente, pero poseedora de una gran capacidad intelectual, con lo que suple esa falta de atributos femeninos. En opinión de muchos no hace demasiado en la historia, más que chupar del frasco y ser un personaje cómico más. Puede ser, pero es gracias a *Sakura* que muchas cosas ocurren en la historia. Es rival de *Ino* desde pequeña por su amor hacia *Sasuke*, amor que comparten casi todas las chicas de la villa. Una chica muy combativa que la mayoría de las veces oculta su verdadero yo por miedo a parecer poco profesional como ninja.



KAKASHI HATAKE
Un misterioso ninja de grado superior que hace de maestro del grupo número 7, formado por *Sasuke*, *Naruto* y *Sakura*. Lleva siempre oculto un ojo, salvo cuando su técnica más poderosa es requerida en combate, el sharingan. Esta técnica, también conocida como pupila giratoria, es una técnica barrera de sangre que se transmite sólo entre los miembros del clan Uchiha... que es el clan de *Sasuke*. Uno de los grandes misterios de la serie. *Kakashi* es una persona muy reservada, a la que no le gusta hablar de sí mismo, con una pachorra típica del vago más vago. Pese a ello, es un adversario feroz en combate.

SHINO ABURAME
Miembro de otro grupo de la villa oculta de la hoja, posee la habilidad de controlar a los insectos a su merced. Luce siempre unas gafas oscuras y una gabardina ancha. También se las da de misterioso y pasea tranquilo por la vida.



KIBA INUZUKA



Quizá el personaje que, en cuanto a revoltoso, más se parece a *Naruto*. Gritón sin remedio, siempre va acompañado de su perro *Akamaru* que resulta ser un fiel compañero (aparte de efectivo) en combate.

HINATA HYUGA
Una chica muy tímida, que parece sentir algo por *Naruto*. La historia entre ella y su primo *Neji* es un poco larga. Pese a su timidez, está dispuesta a cambiar su forma de ser, y da que hablar en alguna que otra ocasión.



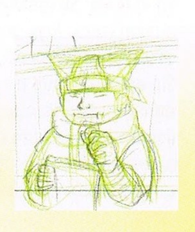
KURENAI YÛHI
Recién ascendida a grado superior, es la responsable del grupo formado por *Hinata*, *Kiba* y *Shino*. No se habla mucho de ella en la historia... pero no deja de ser una ninja poderosa ^^U.





INO YAMANAKA
La mayor rival de *Sakura* en el amor hacia *Sasuke*, pero su mejor amiga encubiertamente. Pese a su rivalidad, siempre está ahí cuando su amiga la necesita, y no duda en sacrificar grandes cosas por ayudar.

CHOJI AKIMICHI
El glotón sin remedio. *Choji*, aunque no le guste admitirlo y prefiera usar la expresión "rellenito", es una gran bolita que, pese a su apariencia, puede dar problemas a sus contrincantes. Un poquito cobarde, pero sabe cuando se le necesita.



SHIKAMARU NARA
Un personaje cuando menos curioso. Es un pasota, parece estar ahí porque sí. O al menos, eso pretende hacer creer. Es un hábil estratega, y aunque sus técnicas no sean muy potentes, sin duda su capacidad de análisis y contra-ataque hacen de él un luchador terriblemente duro de abatir.

ASUMA SARUTOBI
Maestro del grupo 10, formado por *Ino*, *Choji* y *Shikamaru*. Parece que descuida los entrenamientos de su grupo, dándoles demasiada manga ancha, pero realmente es un ninja duro de pelar. Aunque puede parecer un mindungui cualquiera, es un ninja de grado superior con todas las de la ley.



Hasta aquí los grupos de novatos de la villa de la hoja.

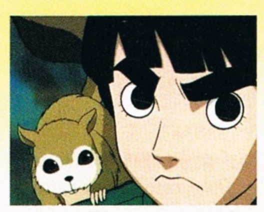
Vamos con otros personajes importantes de la aldea.



TENTEN
Una chica bastante mona, pero cuyas capacidades como luchadora no quedan demasiado demostradas en el manga. Puede ser un personaje de relleno... pero nadie puede culpar al autor por ello ;)



NEJI HYUGA
Primo de *Hinata*, miembro de la rama derivada del clan Hyuga. Al igual que su prima, posee una temible técnica en los ojos (el ojo blanco) de la que hablaremos más tarde. Está considerado como el ninja de grado inferior más poderoso de la villa.



ROCK LEE
Un ninja curioso, por lo que me extenderé un poco más con él. Desde pequeño, está incapacitado para realizar técnicas ocultas o ilusorias, por lo que para conseguir ser un ninja ha debido centrarse en las técnicas físicas, llegando a convertirse en un maestro en el tema. Su meta es lograr demostrar a su rival número uno, *Neji*, que los que son considerados escoria pueden pasar a formar parte de la élite. Sin embargo, aún no ha logrado vencerle. Sin duda, es el ninja que más se lo ha trabajado para llegar hasta donde está... Un 10 para él. Su personaje está cómicamente inspirado en *Bruce Lee*, lo que no habrá pasado desapercibido a nadie.

GAI
El maestro del grupo de *Lee*, *Neji* y *Tenten*. Es un hombre muy llamativo, como *Lee*. Y también como *Lee*, sus cejas son un tanto curiosas, así como su peinado. Es el rival número uno de *Kakashi*, siendo conocidos como los eternos rivales en la villa. De momento, *Gai* es el más fuerte...



SARUTOBI
Nombre real del tercer hokage. Quien ostenta el título de Hokage, es merecedor de ser llamado el ninja más poderoso de la villa. Sin embargo, su fachada es la de un anciano amable, de eterna paciencia, llegando a ser cómico a veces. No queda muy claro por qué él es el tercero, si el cuarto murió sellando al zorro en *Naruto*... pero alguna explicación habrá.



KONOHAMARU
Nieto del Hokage, que está harto de ser conocido precisamente por eso, "el nieto del hokage". Igual que *Naruto*, busca que su fuerza sea reconocida, por lo que entrena duro día y noche.



EBISU
Maestro de *Konohamaru*, considerado un entrenador de élite. Su primer encuentro con *Naruto* es, cuando menos, cómico. Y, pese a que en este encuentro su imagen puede resultar perjudicada, el título de "maestro de élite" está totalmente justificado.



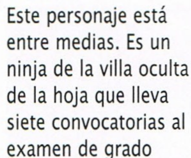
IRUKA
Ninja de grado medio que se encarga de la enseñanza de los pequeños en la academia preparatoria para futuros ninjas. Su pasado es triste, quedándose huérfano por culpa del zorro de nueve colas a muy temprana edad. Por ello, comprende a la perfección los sentimientos de *Naruto*, que también está solo.



IBIKI MORINO
Ninja encargado de la primera prueba del examen para ascender a ninja de grado medio. Encargado del equipo de torturas de la villa, se ocupa de que los pobres ninjas lo pasen realmente mal ante una prueba escrita. Luego damos más detalles.



ANKO MITARASHI
Encargada de la segunda prueba del examen de ascenso a grado medio, sin duda es una ninja a la que le va la marcha. Basta decir que su prueba se desarrolla en el llamado bosque de la muerte...



HAYATE GAKKÔ
Responsable de la tercera y última prueba del examen a ninja de grado medio. Su apariencia no es muy saludable, mostrando unas ostentosas ojeras y tosiendo sin disimulo.



KABUTO
Este personaje está entre medias. Es un ninja de la villa oculta de la hoja que lleva siete convocatorias al examen de grado medio, todas suspensas. Su experiencia es una gran ayuda para los novatos que se enfrentan por primera vez al examen. Sin embargo...

Personajes secundarios, que ayudan a la acción de la obra, sobre todo en la primera saga.



TAZUNA
Constructor de puentes. Vive en el país de las olas, y acude a la villa oculta de la hoja para solicitar una misión de escolta (rango C, que sí, que luego lo explicamos también xD). Sin embargo, algo más grave se esconde tras su petición.

TSUNAMI
La hija de *Tazuna*, acoge en su casa a *Kakashi* y su grupo durante la misión.



INARI
Nieto de *Tazuna* e hijo de *Tsunami*. Perdió la confianza cuando *Gato* mató a su padre adoptivo, el héroe de la aldea, delante de todos para demostrar su poder. Sin embargo, *Naruto* hace que sus dudas se esfumen en el momento idóneo.

Vamos con los malos... Pero antes, una aclaración. Los malos, son MALOS. Es decir, nos olvidamos del tópico típico del malo súper guay y la evolución espontánea del bueno para matarle. No. Aquí, los combates son justificados y totalmente válidos. Una vez aclarado esto, adelante con ellos.



MIZUKI
El primer malo que sale en la serie, es ayudante de *Iruka* en la escuela. Engatusa a *Naruto* para que robe un importante pergamino para poder hacerse luego con él y adquirir el poder.

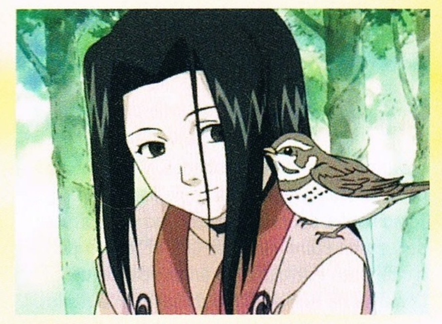
GATÔ
Presidente de una importante compañía mercantil, no está dispuesto a que *Tazuna* termine su puente, que hará que el comercio prospere y él deje de tener el monopolio comercial. Para ello, no duda en contratar a ninjas renegados, de los que no tiene que dar cuenta ante la villa.



ZABUZA MOMICHI
Ninja renegado de la villa oculta de la niebla. Es conocido como "el demonio de la niebla", ya que cuando no era más que un niño, asesinó a más de 100 aspirantes al título de ninja sin siquiera parpadear. Cogió bajo su tutela a *Haku*, un muchacho huérfano con un potencial inmenso, poseedor de técnicas barrera de sangre.



HAKU



Acompañante y mano derecha de *Zabuza*, *Haku* sufrió la pérdida de su padre y su madre de una forma peculiar. Su madre poseía barrera de sangre, lo que en su villa estaba mal visto, y su padre la asesinó, dispuesto a asesinarlo a él también por heredar estas cualidades. Sin embargo, antes de darle esa oportunidad, *Haku* asesinó a su padre. Desde entonces, es el siervo total de *Zabuza*, quien no lo ha despreciado en ningún momento y por el que siente un gran afecto. No sabría decir si en realidad es malo o bueno...

OROCHIMARU
El malo malísimo. En su tiempo fue ninja de la villa de la hoja, pero sus métodos poco ortodoxos de conseguir poder (experimentar con cuerpos humanos y demás) le hizo ser rechazado como aspirante a hokage. Por ello, juró venganza a la villa oculta, y ahora ha vuelto como señor de la villa oculta del sonido. Se dedica a causar problemas en el examen de grado medio. Parece ser que en otro tiempo fue el maestro de *Anko*, quien está marcada con su sello.

Ahora, aunque no sean malos como tal, ponemos a los ninjas más relevantes de otras villas que luchan contra los de la hoja en los combates del examen.



DOZU
Ninja de la villa del sonido, que posee la capacidad de capturar y amplificar cualquier sonido, dirigiéndolo con su chakra a cualquier punto del adversario como un golpe más. Lleva toda la cara vendada, no se sabe por qué.

ZAKU



Segundo miembro del grupo del sonido, es capaz de controlar con sus manos las ondas sonoras y dirigirlas como filos cortantes hacia donde quiera.

KIN



Último miembro del grupo del sonido. Esta chica no posee ninguna cualidad especial. Simplemente, lucha xD.

GAARA
Ninja procedente de la aldea oculta de la arena. Lleva siempre encima una tinaja con arena cargada de chakra que lo protege de cualquier ataque sin que él tenga que mover un solo dedo. Por ello, es realmente un adversario difícil de siquiera tocar. Guarda en su interior un demonio que no le permite dormir, ya que de hacerlo, se descontrolaría totalmente y crearía un caos.



Es un personaje que se niega a abandonar la serie... Uno de los más carismáticos, sin duda.

KANKURÔ



Hermano mayor de *Gaara* y *Temari*, experto marionetista. Siempre va de negro y lleva la cara tatuada (o, al menos, pintada).

TEMARI
Último miembro del grupo de la villa de la arena, controla el poder del viento con su abanico gigante. Otra chica dura de la serie.

ITACHI UCHIHA



Hermano de *Sasuke*, responsable de la tragedia (por no decir práctica desaparición) del clan que porta su apellido. Expulsado de la villa de la hoja tras ello, viaja por el mundo hasta el momento en que su hermano sea lo suficientemente fuerte como para vencerle.

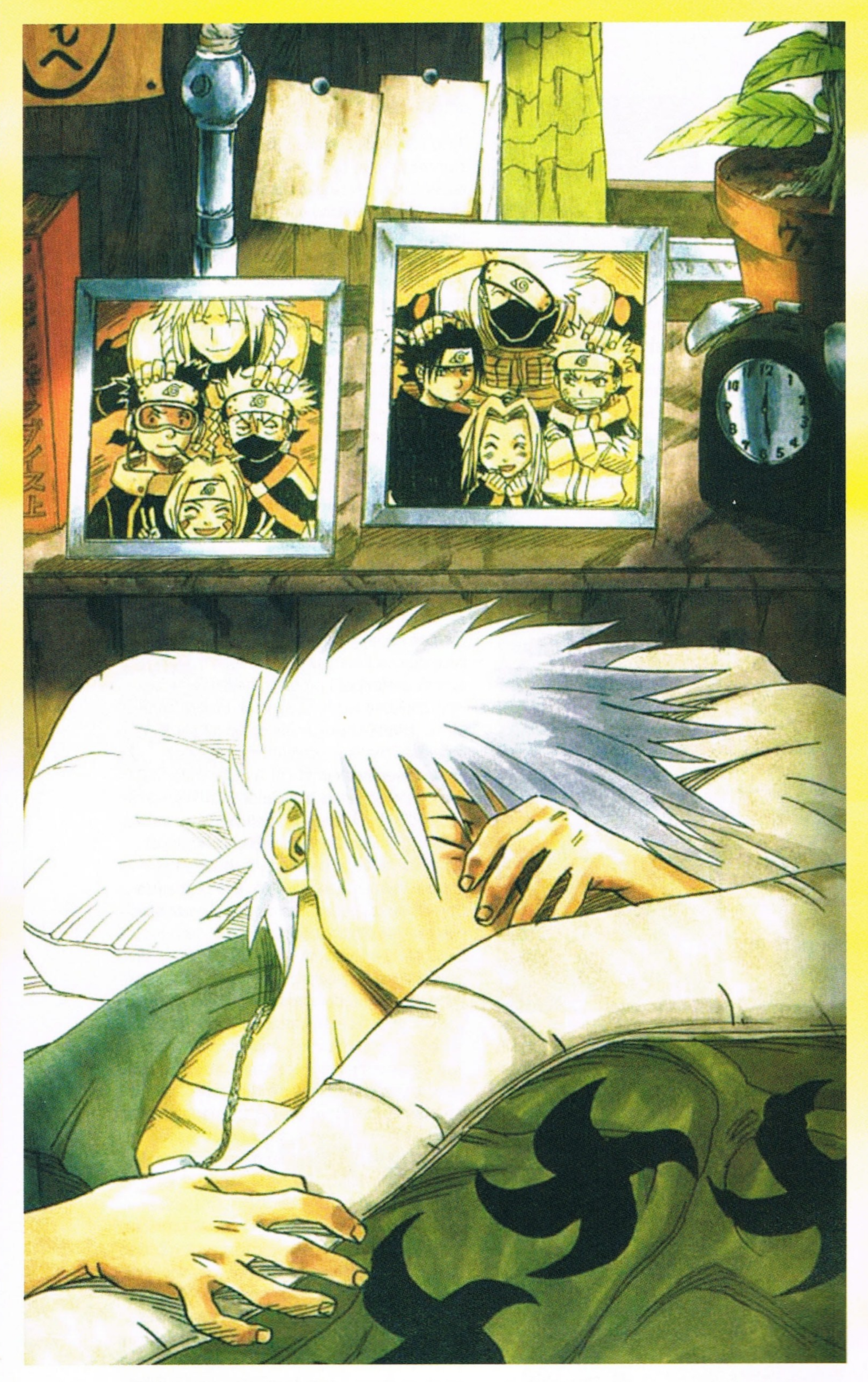
Uf, y ya está. Creo que con esto más o menos podemos comenzar con el argumento xD

Vamos allá

Todo comienza con una visión al pasado, en la que tenemos al temible demonio zorro de nueve colas devastando la aldea de la hoja. Varios ninjas luchan contra él, pero apenas logran nada. Sin embargo, un hombre consigue sellar el poder del zorro en el cuerpo de un niño pequeño: *Naruto*. Desde este momento, el sacrificio del hombre (que muere tras el sellado) convierte la vida del pequeño *Naruto* en una tortura, pese a no ser ésa su intención. *Naruto* crece solo, sin padres ni familiares que le digan cómo debe comportarse o alimentarse, siendo rechazado por todos y cada uno de los habitantes de la villa oculta de la hoja, su aldea natal, por culpa del terrible poder contenido en su interior. El chico no tiene más remedio que convertirse en un gamberro de tomo y lomo para llamar la atención, siendo objeto de diversas sanciones por parte de su maestro, *Iruka*, el que se ve identificado en la figura de *Naruto*.

Llega el examen para graduarse y convertirse en ninja, y la patética actuación del chico hace que, por tercera vez, se le deniegue el acceso al título. El profesor ayudante, *Mizuki*, mantiene una conversación con *Naruto* en la que le revela la existencia de un pergamino prohibido con el que seguramente podría ascender el escalón. El chico no lo duda, aunque tras observar el engaño de *Mizuki* y habiéndosele revelado la realidad de su existencia (no sabía que su cuerpo encerraba al demonio) se deja llevar por la situación y ataca ferozmente al maestro, que queda postrado ante tal poder. Así es como *Naruto* consigue hacerse ninja. O casi.

Al día siguiente, en la escuela, *Iruka* se dispone a decir los equipos, formados por tres ninjas de grado inferior cada uno y un maestro que se encargará de entrenarlos y enseñarles a través de diversas misiones. Aquí entran en escena otros dos personajes importantes en la historia: *Sakura*, una chica que hace tilín al protagonista y bastante efusiva, y *Sasuke*, el amor platónico de todas las chicas y el mejor novato de la villa, hacia el que *Naruto* profesa una gran aversión (¿envidia?). Ellos pasarán a ser los dos miembros que, junto a *Naruto*, formarán el equipo número 7, bajo la tutela de *Kakashi*, su maestro. Su primera acción como equipo consiste en una prueba de supervivencia, donde se juegan ni más ni menos que el acceso REAL al título de ninja. De todos los grupos, sólo tres conseguirán ese galardón, nueve novatos. Ni que decir tiene que, aunque con algún que otro apuro, el grupo 7 pasa la prueba. Y así, se les comienzan a encomendar misiones de rango D, las más fáciles (siendo las siguientes las de rango C, luego las B y finalmente las de rango A). Un día, hartos de tanta misión facilona, piden un reto algo más complejo, concediéndoseles una misión de rango C. La tarea es escoltar a un constructor de puentes, *Tazuna*, hasta su país para protegerlo de posibles salteadores. Sin embargo, la realidad es muy distinta. Los primeros atacantes son ni más ni menos que los



hermanos diabólicos, unos poderosos ninjas de grado medio. Como no son los típicos "salteadores", *Kakashi* empieza a mosquearse, y es entonces cuando *Tazuna* declara la verdadera naturaleza de la misión. *Gato*, un importante líder comercial, va tras él para evitar la construcción de su puente. Pese al engaño, el equipo continúa escoltando al viejo. Poco más tarde, aparece el que se convertirá en el primer enemigo real de la serie: *Zabuza*, un ninja que renegó del país de la niebla. Un combate singular, sin duda, que acaba con un final poco claro. En el último y más crucial instante, aparece un chico misterioso, que afirma ser un cazador de la villa oculta de la niebla, que persigue a los renegados y desertores. Ahí se acaba el combate, no voy a decir cómo... sólo que merece la pena saber el final ;)

Y hasta aquí lo que se puede contar, porque no es plan de detallar al detalle los nueve tomos que se han publicado ya en España (o los 84 capítulos que rondan ya los fansubs). Os dejo con la miel en los labios para que averigüéis vosotros el resto.

Shurikens pixelados

Los japoneses son afortunados, y esto no es nada nuevo para los otakus de España. TV Tokio les ha dado la oportunidad de disfrutar del, en mi opinión menor que el manga pero igualmente entretenido, anime de **Naruto**. Como se ha dicho antes, son 84 los capítulos que hasta el momento tiene en su haber esta serie, yendo aún por la parte más interesante. ¿Quién tiene la culpa? Studio Pierrot. No perdáis de vista su página, que cuenta con muchas novedades al respecto ^^.

Vamos con los doblajes.

Sorprendentemente, y aunque la voz engañe, LA seiyuu del revoltoso ninja *Naruto* es *Junko Takeuchi*, *Gomamon* y *Takuya* en **Digimon**. *Sakura* está caracterizada por *Chie Nakamura*, quien ha hecho las veces también de *Yayoi Schwael* de **Dual!**. *Noriaki Sugiyama* se encarga de *Sasuke*, pero también lo hace de *Tetsu Yabe* de **Boogiepop Phantom**. *Kakashi* tiene la voz de *Kazuhiko Inoue*, aunque también la tienen *Mamoru Kusanage* de **Blue Seed**, el profesor de *Nobita* de **Doraemon** o, atención, *Gable* de **Ana de las tejas verdes** (versión japonesa, claro). Y bueno, podríamos volver a pasar un par de páginas mencionando dobladores, pero ni merece la pena ni es, ni mucho menos, el único tema que tratar.

Hablemos ahora del primer (y de momento único) OVA de la serie. **Encuentra el trébol carmesí de cuatro hojas** es el título, y la historia... Es un día cualquier en la villa oculta de la hoja. *Naruto* está durmiendo plácidamente cuando se encuentra con que *Konohamaru* ha invadido su hogar. Sin más, lo nombra comandante de un grupo compuesto por... él. La misión: conseguir un trébol carmesí de cuatro hojas, que dicen que concede un deseo a quien lo posee. La razón: el amor del pobre *Konohamaru* debe abandonar la aldea, dejando al chico destrozado. Así pues, *Naruto* se encamina hacia el campo de pruebas (donde, por cierto, está prohibido entrar) y de obstáculo en obstáculo llega al campo donde debería estar la preciada flor. La historia es interesante, y el desenlace curioso, así que no perdáis de vista el trébol carmesí de cuatro hojas.

Y por fin, la película. Bajo la dirección de *Hayato Date*, aparte de director de la serie director de **Saiyuki**, será este año cuando los japoneses disfruten de ella. Los encargados de los diseños de personajes son *Hirofumi Suzuki* (diseñador mecánico de **Medabots** o dibujante original de **Ninja Cadets**) y *Tetsuya Nishio* (también diseñador de personajes de **Jin Roh: La brigada de los lobos** y supervisor de animación de **Innocence Ghost in the Shell**). Respecto al argumento, y como "estrella invitada", tenemos a *Itachi Uchiha*, cuya voz pone

Eirou Ishikawa, sin antecedentes como seiyuu. De momento, tenéis el trailer en http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/naruto/, aunque poco sabemos del argumento. Sólo que, si sale *Itachi*, la historia está situada prácticamente alrededor del tomo 25 (justo por donde van ahora en Japón).

La música de los campeones

¿Qué es una serie sin una buena música? Y, atentos, porque dije BUENA música. La banda sonora de **Naruto** puede ser cualquier cosa, menos aburrida y típica. Unos openings increíbles, con endings que no se quedan atrás y música de ambiente que le va que ni pintada. Básicamente, la totalidad de los dos CDs que actualmente hay a la venta son obra de *Toshiro Masuda*, encargado también de la obra de **Fatal Fury** y **Mahoromatic**. Sin embargo, los openings y los endings están a cargo de diversos grupos de J-Pop. Así, tenemos a Hound Dog con "Rocks" en el primer opening, a Akeboshi y el tema "Wind" como primer ending, a Asian Kung-Fu Genaration y Rythem con "Haruka Kanata" y "Harumonia" respectivamente (segundos opening y ending), Tasuku con "Kanashimi wo Yasashisa Ni", tercer opening, Orange Range con "Viva Rock Japanese Side", un tercer ending muy animado, Flow con "Go!!" como cuarto opening, el "Alive" de Raiko en el puesto de cuarto ending, y un pegadizo "Ima made nando mo" de la mano de Masu Misairu como quinto ending. Como veis, un reparto increíble y un plantel de artistas que es la envidia de muchas otras series, si bien no tiene nada que envidiar a otras tantas.

En lo que se refiere a canciones de la serie en sí... bueno, cierto es que al principio pueden resultar chocantes, incluso quizá estridentes, pero con el paso de la serie, uno se da cuenta de que "esa" música, y no otra, es la que le va como anillo al dedo a las peripecias de los ninjas. No perdáis de vista temas como el de *Kakashi* o el de *Sasuke*.

Avances feudales

Sí, sé que hemos hablado de señores feudales, que todo tiene tintes de novela épica... pero no es oro todo lo que reluce. La historia de **Naruto** no se desarrolla en la edad media, o en el Japón feudal, sino que en la villa cuentan con modernos y sofisticados sistemas de comunicaciones, iluminación, movilidad, transporte, construcción... Es más, en ocasiones uno puede llegar a pensar que se abusa demasiado del uso de los cables colgando por la calle, escenas que podrían evocar por ejemplo a **Lain**.

Ahora, tú eres el ninja

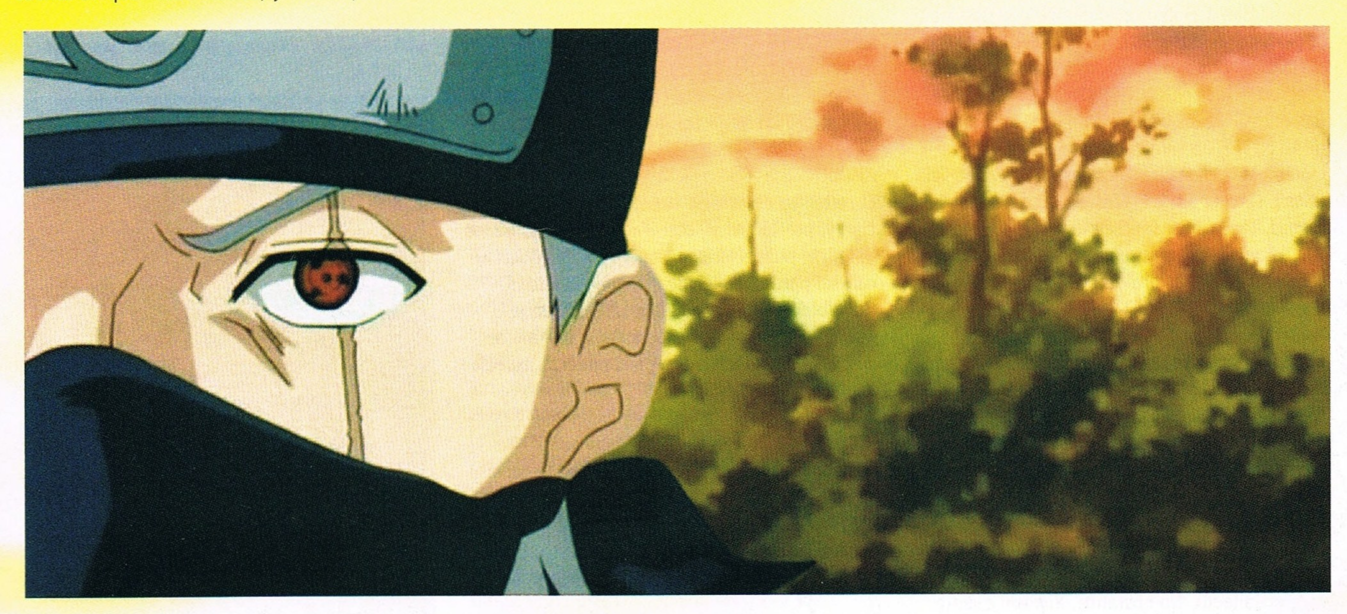
Múltiples y variados son los videojuegos que podemos encontrar de **Naruto**. Las plataformas, PlayStation 2, GameBoy Advance y GameCube. Comencemos por la portátil de Nintendo. "Ninjutsu Zenkai! Saikyou Ninja Daikesshuu" es el título del primer juego de **Naruto** para GBA, y lo que tenemos en nuestras manos es un entretenido juego de plataformas al más puro estilo maquinitas de hace unos años: avanzamos, nos enfrentamos a varios malos, y llegamos al enemigo final. Repito, no deja de ser un juego entretenido, pese a lo típico de su estructura. Algo así pasa con la segunda parte del mismo título. Después, tenemos el "Konoha senki", un juego drama un poco aburrido a mi gusto... será que no entiendo lo que dicen xD.

Ahora, pasemos a asuntos mayores. Nos quedamos en Nintendo para saltar a la GameCube, concretamente al título "Naruto", a secas. Un juego de luchas en 2D, donde los gráficos no dejan indiferente a nadie. El parecido con el anime es asombroso, los movimientos hacen de él un entretenimiento de alta jugabilidad, y los secretos y personajes desbloqueables lo convierten en una auténtica adicción.

Vamos ya con la bomba de verdad de esta plataforma: "Naruto: Gekitou ninja Taisen 2". De nuevo, juego de lucha Cel Shading, pero con evidentes mejoras. Para empezar, la cantidad de personajes aparecidos es superior a su hermano pequeño, pudiendo elegir ahora no sólo hasta *Haku*, sino también a personajes como *Gaara*, *Kankuro* o *Dozu*. El siguiente salto es para los gráficos, que pese a ser en 3D e implicar esto la consabida disminución en fidelidad con el dibujo manga, para nada decepcionará a los fans de la serie. La historia del juego se desarrolla en la tercera prueba del examen de ascenso a ninja de grado medio, donde se realizan combates uno contra uno para determinar las habilidades como ninjas y descartar a los menos capacitados.

Y para terminar, saltamos a la afamada PS2, y a su título "Naruto: Narutimate Hero!". Ya os hablábamos de él hace unos números, cuando entrevistamos a los creadores del videojuego de **.hack** para esta misma plataforma, ya que la misma mano se encarga ahora de llevarnos a los ninjas a la pantalla. El título mencionado (".hack//INFECTION") le precede, y estamos sin duda ante un buen juego de la serie. Me extenderé un poco más aquí. Quizá








el juego peque de excesiva simplicidad, falta de combos complicados y combinaciones de teclas absurdas, pero sin duda es un mal que se enmienda en otros aspectos. La jugabilidad es inmensa, aunque los gráficos no sean una maravilla (salvo en las secuencias, donde pueden llegar a ponerse los pelos de punta).

En fin, como veis, un repertorio inmenso y una cantidad considerable donde escoger tu camino del ninja.

Hablemos de técnicas

No podríamos tener una buena serie de ninjas sin técnicas secretas, clanes con habilidades secretas, y demás elementos de combate. Y como buenos ninjas, en **Naruto** cada cual tiene su habilidad especial, esa técnica que domina a la perfección. Sin embargo, hay algo que explicar antes, y os lo advertí: técnicas "barrera de sangre". ¿Qué son? Muy fácil. Igual que tú heredas el azul de los ojos de tu madre o la nariz de tu padre, los ninjas transmiten de generación en generación técnicas especiales que sólo ellos o su clan son capaces de hacer. Y, generalmente, son técnicas increíblemente poderosas. Vamos a dar un repasito a las más importantes, señalando las "barrera de sangre".

NARUTO
Bueno, el hombre no es que tenga una técnica especial, pero maneja a la perfección la replicación de sombras, que consiste en crear un gran número de copias de uno mismo que no son tan sólo una imagen, sino que cuentan con cuerpo propio.

SASUKE
Barrera de sangre, la pupila giratoria es su técnica predilecta. No obstante, *Kakashi* cuenta también con el también llamado Sharingan, un misterio sin resolver... el funcionamiento de la pupila es sencillo: el ojo detecta cualquier movimiento del chakra e informa al receptor de la naturaleza del ataque que va a recibir, siendo fácil en ese caso esquivar, parar o contrarrestar sus efectos.

INO
Especialista en el traspaso mental, técnica consistente en abandonar el cuerpo propio para convertirse en el dueño y señor de los movimientos del receptor de tan temible técnica. Sin embargo, las heridas sufridas por el cuerpo poseído hacen también efecto en el cuerpo del atacante, con lo que vale la pena pensárselo dos veces antes de usarla.

SHIKAMARU
Su técnica es la captura de sombra, que controla la sombra del atacado, que inmediatamente se ve en la obligación de imitar los movimientos del atacante. Eso, combinado con su astucia superior a la de cualquiera, hace de *Shikamaru* un ninja con todas las de la ley.

CHOJI
El rellenito de la villa cuenta también con su clan y, por tanto, su técnica. El pequeño de los *Akimichi* puede inflar su cuerpo y esconder su cabeza para hacerlo rodar a una velocidad increíble, de forma que con un solo toque puede romper huesos o aplastar a sus enemigos. Cuenta también con unas píldoras especiales que... ya veréis ;)

KIBA
La técnica animal es su especialidad, y consiste en adecuar su cuerpo a la forma del de una bestia para incrementar su chakra de ataque. Cuenta además con *Akamaru*, su perro, que es un compañero bastante potente en la batalla.

SHINO
Su clan hizo un pacto con los bichos, que anidan en sus cuerpos y les sirven como arma a la hora de combatir. Aunque sean pequeños, si son muchos pueden llegar a causar estragos...

HINATA & NEJI
Los dos miembros del clan Hyuga, los dos poseedores de la misma técnica: el ojo blanco, o byakugan. Superior, a efectos, que la pupila giratoria, es capaz de proporcionar una visión de casi 360°. Y, atención, dije "casi"...

ROCK LEE
Experto en técnicas físicas, *Lee* se ha especializado durante toda su vida en ataques directos, al cuerpo. Su técnica por excelencia es el loto, un ataque que deja "plantado" en tierra (literalmente) al enemigo. El control de chakra necesario es inmenso, por lo que generalmente después de realizarlo el usuario se encuentra exhausto. Sin embargo, su técnica más poderosa y temible no es ésta... y ya veréis a lo que me refiero en el tomo 10.

Y basta, con los de la hoja tenemos suficiente. Pero... ¿qué ocurre? ¿Dónde están las chicas? No, no soy machista, os lo aseguro... aunque quizá deberíais preguntarle al autor. Mientras que *Tenten* no es un personaje que aparezca en prácticamente ningún momento de la historia (incluso omiten su combate en la tercera prueba del examen), *Sakura* es el personaje que, digamos, expresa lo que ocurre con *Sasuke* y *Naruto*. No digo que no sea importante, pese a que no haga casi nada en la historia, pero su papel, digamos, es prescindible.

Las villas, los kages, los países...

El mundo de **Naruto** es un mundo de guerreros, ninjas, política entre países, y combates, muchos combates. Pero claro, donde hay lucha hay motivos (o al menos, se pretende que los haya). Si tuviésemos que hacer un recorrido turístico por estos parajes, nos encontraríamos con las cinco naciones ninja, amén de otros



países más pequeños. A saber el País de la Roca, el País de la Arena, el País de las nubes, el País de la niebla y el País de la Hoja (el nuestro). Actualmente también hay una nueva villa, la del sonido, cuyo líder es el malvado *Orochimaru*, pero nos centraremos en los cinco principales, de los que tenemos más datos. Cada uno tiene su propia villa oculta, el cuerpo de guerreros del país en cuestión. Y como en todo ejército, hay una persona que dirige los movimientos de sus soldados. En este caso, hablamos de los "Kages", literalmente, "Sombras". Cada villa cuenta con su Kage. Así, respectivamente, tenemos al Tsuchikage (tierra), Raikage (trueno), Kazekage (viento), Mizukage (agua) y Hokage (fuego). Según la jerarquía, justamente debajo de los Kages tenemos a los ninjas de grado superior, entre los que se cuentan, por ejemplo, *Kakashi*, *Gai* o *Gekkô*. Más abajo tenemos a los ninjas de grado medio, el equivalente al capitán de un equipo, como por ejemplo *Iruka*. Aún más abajo, los ninjas de grado inferior, como *Naruto* o *Rock Lee*. Y por debajo de ellos, los aspirantes a ninja. El paso para convertirse en ninja no es especialmente difícil, por lo que son muchos los que lo superan. Pero el paso a grado medio es otro cantar... Dos veces al año, los ninjas de grado inferior de las diferentes villas ocultas se reúnen para celebrar un examen tremendamente complicado, donde se ponen a prueba sus habilidades y que consiste en tres pruebas. Vamos una por una.

PRUEBA 1: Responsable: *Ibiki Morino*.
La primera prueba no comprende torturas físicas, pero eso no implica que sea fácil. Lo que tenemos es una prueba escrita, cuyas preguntas son extremadamente complicadas. El examen se puntúa por equipos: si uno de los tres miembros de un equipo queda a cero puntos, el equipo es descalificado. Una respuesta errónea resta puntos, partiendo todos con un diez. Por último, cada vez que se pille a alguien copiando, se le sustraerá un tanto, y si es pillado cuatro veces, es expulsado... causando la expulsión del grupo al completo. Sobra decir que las normas son, cuando menos, una gran presión. Con estas premisas comienza el examen, con un punto hueco en la lógica: la pregunta 10. El retorcido *Ibiki* (líder del cuerpo de torturas de la villa oculta de la hoja) explica que su contenido será revelado quince minutos antes del final. Comienza la prueba. Los ninjas están desesperados al comprender que no lograrán acertar ninguna pregunta si no pueden copiar, pero se arriesgan a ser pillados y a ser expulsados del examen, o a suspender y ser expulsados. Sin embargo, los más espabilados pronto se dan cuenta del verdadero significado de ese examen: se trata de una prueba para valorar los medios de los que los alumnos disponen para conseguir información solapadamente, sin que se note. Misión de espías. Los que se han enterado comienzan a poner en funcionamiento sus técnicas, logrando salir más o menos airosos de la situación. Llegan los últimos quince minutos. *Ibiki* pide que todos dejen de escribir (*Naruto* aún no había comenzado a hacerlo), y anuncia que se dispone a explicar el contenido de la décima pregunta. Sin embargo, advierte que es una pregunta extremadamente complicada, y que el que no la supere... suspenderá, y con él, todo su equipo. Aquel que quiera puede retirarse, y volver a intentarlo la próxima vez, pero el que decida quedarse y falle, no sólo será expulsado, sino que no podrá volver a examinarse de grado medio jamás. Ante esta difícil decisión, todos sienten una presión todavía mayor, y son muchos los que se retiran. Sin embargo, *Naruto* es el que más tiene que pensar: su examen está en blanco, y puede acarrear problemas a sus compañeros. No obstante, no se retira. Por el contrario, lanza un bonito discurso que hace desaparecer la duda de sus compañeros. El resultado... tendréis que leerlo.





PRUEBA 2: Responsable: *Anko Mitarashi*.
La segunda prueba es, ahora sí, un auténtico duelo a muerte. Los equipos "supervivientes" a la primera prueba, 26 en concreto, se enfrentarán en lo que podríamos llamar un "duelo de banderas", pero que aquí bautizan como "duelo de rollos". De los 26 equipos, 13 portarán un rollo con la insignia del cielo, y otros 13 portarán uno con la marca de la tierra. Todos ellos penetrarán en un campo de entrenamiento conocido como "el bosque de la muerte", lleno de peligrosos animales y cosas así. En el centro del campo de entrenamiento se encuentra una torre, donde *Anko*, les explica, estará esperándolos. Cada equipo debe llegar a la torre con los dos rollos, el del cielo y el de la tierra, con lo que al menos la mitad de ellos quedará fuera. Sobra decir que esto es a vida o muerte, no vale andarse con contemplaciones. Ningún grupo sabe qué rollo llevan los otros, por lo que se la juegan en los enfrentamientos. En medio de la dura prueba, aparece alguien que incrementa aún más la dificultad: *Orochimaru* se encarga de complicar la vida al equipo de *Naruto*, ya que parece que va detrás de *Sasuke*. Elimina un pergamino, con lo que elimina a un grupo, y provoca un gran revuelo entre los encargados. Sin embargo, la prueba termina sin demasiadas complicaciones. Pero no sin sorpresas ;)

PRUEBA 3: Responsable: *Hayate Gekkô*.
La tercera prueba no tiene misterios: combates uno contra uno para decidir quién es el más

fuerte. Se hace una preselección para evitar combates estúpidos el día que vienen los señores feudales de otros países, que son la mar de atrayentes, todo sea dicho. Los combates son entretenidos e interesantes a rabiar, garantizado. Una vez terminada la preselección, los diez candidatos luchan en eliminatorias hasta que quede sólo uno. Sin embargo, será más de uno quien pase. Los jueces estarán observando para decidir quién, aunque pierda, debe pasar a grado medio.

Retoques

Pues sí, queridos amigos, amantes y locamente enamorados de la ya afamada sección "Hoy nos pasamos por la piedra...", como llevo diciendo unas cuantas páginas, la serie es brillante, divertida, entretenida, simpaticona, misteriosa, animada, dinámica... pero tiene errores. ¡Como todo, vaya! Por ejemplo, el que ha leído el manga, al llegar a una determinada página del primer tomo, no habrá dejado pasar por alto que los personajes NO SABEN LLORAR. Y es así de claro. Cuando uno llora, no sólo expulsa ríos de lágrimas (a lo que ya estamos acostumbrados), sino que además los expulsa "literalmente", siempre con un moquillo colgando acompañando la escena. Sin duda, una imagen que le habrá chocado a más de uno. También podríamos debatir sobre lo que ha pasado a llamarse "el nuevo **Dragon Ball**"... pero nos tiraríamos horas y horas, no sacaríamos demasiado en claro, y al final nos aburriríamos. Sólo cabe decir que muchos de los errores que **Dragon Ball** tenía (porque sí, los tenía, y muchos) son remediados con muy satisfactorios resultados.

¡¡Ya soy ninja!!

Apabullante. Es la palabra para definir la cantidad de merchandising que ha llegado a nuestro país. Aunque otra que lo define muy bien es "caro". Los que habéis asistido últimamente a salones, no habréis dejado de ver la cosa ésa que los personajes portan en la testa. ¿Su precio? No recuerdo ver ninguna por menos de 25 euros. Aparte, tenemos los consabidos llaveritos, tan populares, o los también conocidos y admirados muñecos de acción. Si quieres terminar de ser un ninja, no te faltarán disfraces (que tampoco son muy difíciles de hacer) o incluso manuales para crear tus propios shurikens. Peluches a montones, cuadernos de notas, postales, lápices... En fin, todo lo que de una serie con gancho cabe esperar... Y quizá un poquito más.

Posamos los pies de nuevo en tierra

Y cerramos nuestro tomo... sólo para esperar con impaciencia el siguiente. Esto es **Naruto**, de *Masashi Kishimoto*. O no. Sinceramente, **Naruto** es mucho más que lo que puede caber en un artículo (incluso en uno de tantas páginas y con tantos caracteres por página como tiene Minami). No es una obra filosófica, y no deja de ser un gancho comercial, pero es una serie que transmite algún valor (constancia, superación, empuje...) y en la que, debido a la ingente cantidad de personajes, resulta harto sencillo sentirse identificado. Y nada más. *Lázaro* me va a matar por pasarme de caracteres, creo que es la primera (o de las primeras veces) que me pasa... pero la serie no es para menos. Ya recortará, supongo ^^U. Sólo me queda aseguraros que he conocido a gente que en un principio detestaba la serie a la que ahora le encanta.

Un saludo muy especial a *Yunita*, mi ninja-gal de la villa oculta de Shibuya (no preguntéis xD), gran fan de la serie, y a *Silvia*, otra gran fan y amiga ^^ Y, por supuesto, un saludo también a todos vosotros... en vuestras manos queda el papel que el ninja más revoltoso de



la villa oculta de la hoja pueda desempeñar en vuestras estanterías, vuestras mentes o vuestras vidas. ¡Hasta el mes que viene!

NeoRuB

X de CLAMP
Existen dos destinos...

X, de Clamp, es uno de los mangas más populares en España y resto del mundo, pero también dispone de una versión anime que, aunque algo desconocida en España, dejará boquiabierto a todo el que esté dispuesto a ver el primer episodio, pues caerá inmerso en la lucha por la decisión del destino de la tierra.

Uno de ellos...



Uno de tus destinos como aficionado al manganime español, si es que quieres hacerte con todo lo relacionado con X, sería esperar hasta el día en que alguna distribuidora de anime en España se haga con los derechos de distribución y venta al público de la serie. De ese modo podrás disfrutar de unos protagonistas que dominan un perfecto (o no) español, además de poder escucharlos con su japonés natal y con subtítulos en español en el mejor de los casos. La probabilidades de que esto suceda son, a día de hoy, inciertas, ya que ninguna editora de nuestro país suelta prenda cuando se le pregunta sobre sus intenciones al respecto. Es por ello que lo mismo nos puede costar muchos años que pocos meses de espera. Nadie lo sabe...

Y otro...

La otra vía sería la de la importación, que no tiene porqué ser mala.

Antes que nada, debemos aclarar para los que no se leyeran el artículo del número 49, que el anime de X lo constituye una película, una OVA, y una serie de televisión de 24 episodios. En ellos se nos cuenta el enfrentamiento entre dos grupos de personas elegidas para decidir el destino de la Tierra y poseedoras de un variado surtido de poderes. Ambos grupos pretenden reclutar a *Kamui*, que es el más poderoso de los elegidos. Por otro lado están su "doble", *Fuma*, y la hermana de éste, *Kotori*; aquél también posee poderes a un nivel más alto y se convertirá en el mayor enemigo de *Kamui* pues cada uno se unirá a un bando distinto. En esta historia los elementos apocalípticos así como la amistad y el amor se entrelazan en un enrevesado argumento que se despliega en torno a una multitud de personajes implicados en la batalla final que decidirá el destino de la tierra. Quizás el triángulo más dramático lo forman *Kotori*, su hermano *Fuma* y *Kamui*, quienes se ven violentamente enfrentados a pesar de la amistad que les unió en la infancia; el desenlace es de los más agónicos que se han visto en un anime, con crucifixiones incluidas...

Técnicamente la serie es soberbia: partiendo del estilo de dibujo propio de *Clamp*, el consagrado estudio de animación Madhouse realiza uno de los más bellos trabajos de animación de los últimos tiempos. Si tenemos en cuenta que la dirección está a cargo de ese dios llamado *Yoshiaki Kawajiri*, ya podéis imaginar el grado de exquisitez alcanzado en esta serie.

Centrándonos en lo que nos interesa, que es conseguir este anime en DVD, prestaremos atención únicamente a las ediciones que, a falta de audio en español, incluyen audio no sólo en japonés, sino también en inglés. Así son las versiones editadas en el Reino Unido y en Estado Unidos. Cruzando el Canal de la Mancha podemos encontrar sólo la película, pero al otro lado del Atlántico tenemos, además de ésta (en una versión similar a la británica, con extras como trailers, galerías de fotos, y fichas de personajes), también la serie de televisión y la OVA. Los capítulos están editados en 8 DVDs (si ya os parecen muchos discos para ser una serie de sólo 24 episodios, entenderéis por qué he obviado comentar la versión japonesa, que los reúne en 12 volúmenes). Son discos relativamente caros (29´9 dólares, unos 24 euros) y sólo incluyen tres capítulos cada uno, pero se trata de una compra imprescindible para cualquier seguidor de X, de *Clamp*, del estudio Madhouse o de *Yoshiaki Kawajiri*. Su presentación es exquisita: carátulas reversibles y bien ilustradas junto con una sobrecubierta de cartón duro negro con textura de cuero que embellece considerablemente el conjunto. Con la compra del primer volumen se tiene la opción de hacerlo junto a una caja que sirve para guardar todos los DVDs juntos. Sus extras son un aliciente francamente decisivo para hacerse con la serie: entrevistas al director, opening y ending sin créditos, etc. Además, en el volumen uno también se incluye... ¡la OVA!

En definitiva, es una serie con argumento y realización rebosantes de calidad y lujosamente recopilada en estos 8 DVDs norteamericanos altamente recomendables. Como siempre, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez



X de Clamp
(24 episodios)

Origen: UK-USA
Zona: 2-1
Color: Pal-NTSC
Audio disponible: Versión original japonesa e inglés (estéreo)
Subtítulos: inglés
Editado por: Pioneer
Precio: Regular. 29´9 Dólares. Unos 24 Euros.
Una vía fiable para conseguirlas:
www.play.com
www.animenation.com

Divergence EVE

NO SÓLO DE "FAN SERVICE" VIVE EL HOMBRE

O eso es lo que deberíais pensar, sobre todo porque estaréis disfrutando de las imágenes que llenan esta página, so guarros. Pero no, hay mucho más allá de esos culos y tetas. Divergence Eve es una serie muy muy reciente en Japón (donde ha terminado hace no mucho su segunda parte) y resalta no sólo por su novedad, sino también por su innovación, al menos al convertir lo que podría ser una serie de "Fan Service" en mucho, mucho más. Pero vayamos por el principio...

MIRANDO MÁS ALLÁ

Año 2317. La Tierra comienza a estar superpoblada, y por tanto comienza a dispararse la desesperación de la humanidad en busca de nuevos mundos. Se detecta un extraño agujero negro en un punto del espacio, un agujero negro en el que el espacio y el tiempo se distorsionan... La puerta a otras dimensiones. Con estos principios, la humanidad comienza a usar los "agujeros de inflación" para trasladarse en el espacio, y se crean estaciones espaciales.

Y en una estación espacial llamada "El Nido del Observador" comienzan a verse anomalías... Anomalías de otro universo... Y la estación no volverá a ser la misma, y menos aún el cuerpo secreto encargado de vigilar dichas anomalías... Y enfrentarse a ellas.

¿A que suena bien? ^^

REPARTO

Misaki Kureha: La protagonista de la serie. Bueno, digo protagonista por decir algo, porque lo que no tiene es habilidad. Patosa, algo lenta, se disculpa por todo... Pero tiene mucha, mucha energía. Es la más animada del grupo de cadetes que desea entrar a formar parte de Seraphim, el grupo dedicado a encargarse de las anomalías del Nido. Pero bajo esa apariencia se esconde un terrible secreto...

Luxandra Frail: Compañera de Misaki, es la más fuerte del grupo. Esforzada como ninguna, desea probarse a sí misma para entrar la primera como piloto de Seraphim y luchar junto a su ídolo, la comandante *Ertiana*.

Suzanna Bluestein: Otra compañera de *Misaki*, es la encarnación de la belleza (o eso dicen, porque la verdad es que ninguna de las chicas desmerece). Parece como una flor que se abre en el espacio, pero como todas las chicas de esta estación, posee colmillos.

Kiri Marialate: Otra compañera de *Misaki*, cierra el grupo demostrando que es la más bruta con diferencia (especialista en artes marciales), tanto en su forma de pelear como en su vocabulario.

Lyar Von Ertiana: Capitana del Seraphim, el grupo secreto que se dedica a luchar contra las anomalías conocidas como "Ghouls". Mujer fría como el hielo, rápida de reacción y de pensamiento, aunque esconde un corazón que se preocupa por las cadetes.

Kotoko: Androide creado en el Nido. Principalmente ayuda a *Ertiana* en la mayoría de las ocasiones, pero a veces realiza acciones por su cuenta. Aunque sea un androide cuya precisión con las armas es magistral, es vivaracha, inquieta y se comporta como una niña pequeña.

Jean-Luc Leblanc: Jefe al mando del cuerpo de investigación del Nido. Narcisista como pocos, actúa como si supiera todo lo que sucede de cabo a rabo, sin emociones salvo un frío interés por los sucesos, y especialmente por *Misaki*...

Prim Snowlight: Subordinada del cuerpo de investigación, una auténtica genio. Sus gafas ocultan un cerebro versado como pocos en todo lo que acontece en el Nido...

¿Y QUÉ MÁS?

Como podéis apreciar, la serie no es sólo un bonito envoltorio de culos y tetas, sino que tiene de todo: intrincadas conspiraciones que pretenden acabar con todo, monstruos de otra dimensión con rayos de energía, armaduras potenciadas en todo su esplendor...

¿Que queréis detalles? Bueno, pues uno que os llamará la atención es que el orden de los capítulos es completamente inusual. En vez de empezar como se tiene que hacer, la serie comienza muy avanzada (el capítulo 1 sería perfectamente el 12), y de repente hace un flashback de 11 capítulos. O eso, o que los japoneses se equivocaron poniendo los capítulos en orden (aparte de que los nombres de los capítulos coinciden si se ponen primero el 12, luego el 1 y luego el 13...).

La animación de toda la serie está muy trabajada, tanto las partes realizadas por ordenador como las que no lo usan, cosa que realza bastante el atractivo de toda la serie y sobre todo su entorno de ciencia-ficción. Y estando muy a la par se encuentra la música, que extrañamente recuerda a videojuegos como el **Starcraft**...

¿Aún más detalles? Quizás os guste la idea de haber conseguido comprimir tantas conspiraciones (que las hay) en sólo 13 capítulos, o que la serie tiene una secuela (**Las Crónicas de Misaki**, terminada hace MUY poco en Japón)...

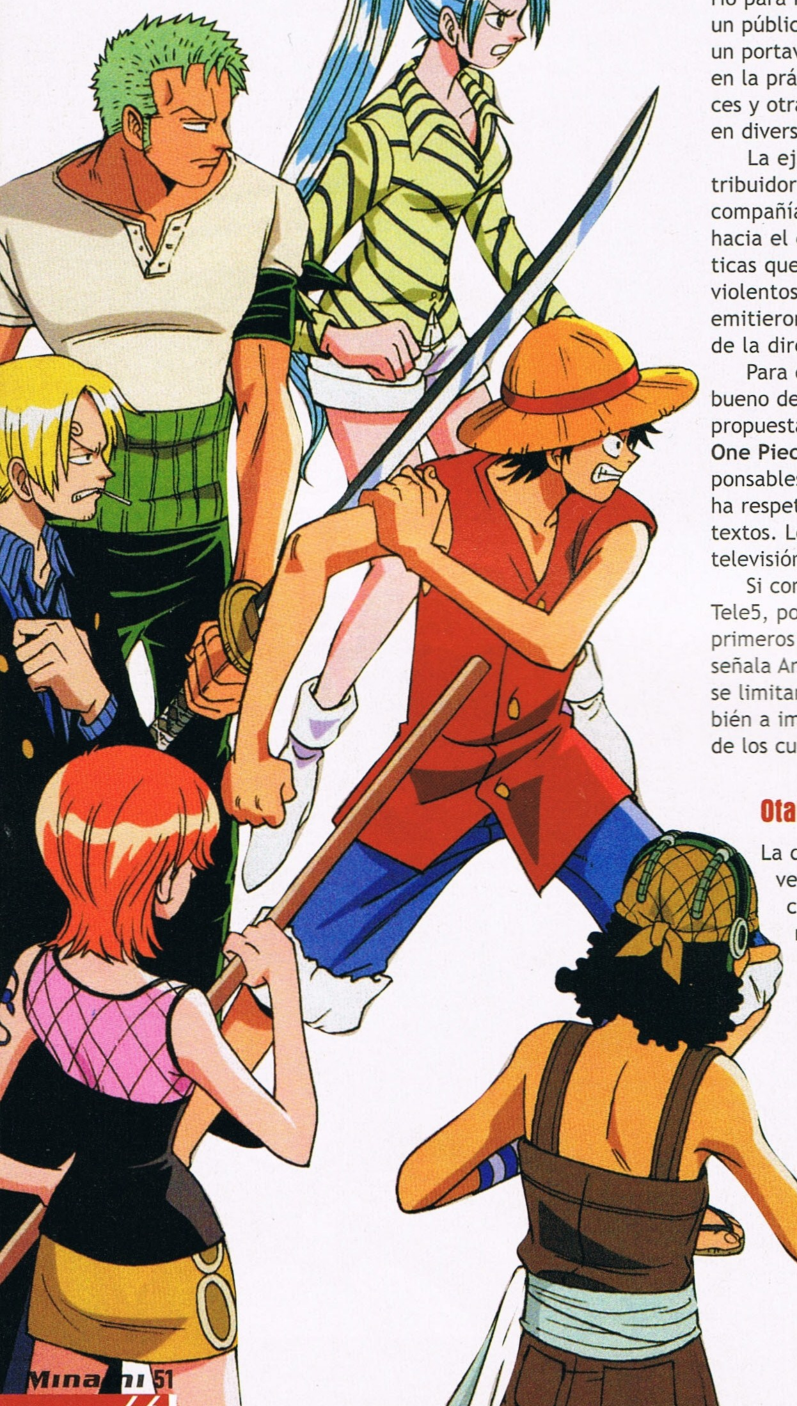
¿Se puede pedir más? Sí, que llegue aquí a España, porque por ahora, o buscáis entre los fansubs, o nada de nada. Una verdadera lástima.

¿Pero es que todavía estás dudando? ¡Vamos, agarra esa nave y vente al Nido del Observador!

Lord Graywords



Se conoce como sangría a un antiguo procedimiento quirúrgico que consistía en practicar un corte al paciente para aliviarle de concentraciones excesivas de sangre. Por un proceso similar ha pasado la serie de animación One Piece con motivo de su emisión por la cadena privada Tele5. La eliminación de fotogramas considerados demasiado sangrientos para emitirlos en horario infantil, los fines de semana a primera hora de la mañana, ha sido objeto de una controversia que ha trascendido el reducido círculo de los aficionados a los dibujos animados.



Tele5 se atribuye la iniciativa de haber modificado el metraje original de **One Piece** para adaptar su contenido a la programación que emite en horario para niños. "Decidimos convertir la versión original de la serie, dirigida a un público juvenil, en un programa apto para un público infantil", confirmó un portavoz de la cadena en declaraciones a Minami. Estos cambios pasaban en la práctica por hacer desaparecer de la pantalla sangre, cortes, cicatrices y otras consecuencias visibles de la violencia que ejercen los personajes en diversos episodios.

La ejecución de estas modificaciones corrió a cargo de la empresa distribuidora de **One Piece** en España, Arait Multimedia. Responsables de la compañía apuntaron que la eliminación de fotogramas sangrientos se inició hacia el episodio número 55, como respuesta de Tele5 a las numerosas críticas que recibió por parte de asociaciones de padres por los contenidos violentos de la serie. "Los primeros cincuenta episodios de **One Piece** se emitieron sin cambios respecto al original japonés", apuntaron miembros de la dirección.

Para efectuar estos cambios, la empresa afirma contar con el visto bueno de la productora japonesa de la serie, el estudio Toei Animation. "La propuesta de eliminar escenas violentas no fue ninguna sorpresa para ellos; **One Piece** ya se había emitido con cortes en Grecia e Italia", afirman responsables de Arait, que defienden su labor de edición. "En todo momento se ha respetado la obra, así como su doblaje original. Nunca se han cambiado textos. Lo único que hemos hecho ha sido eliminar planos que la cadena de televisión considera muy fuertes para la sensibilidad de los niños", dicen.

Si comparamos la versión original de la serie con la que ha emitido Tele5, podemos constatar que la sangre mana en abundancia durante los primeros episodios, y que sólo después desaparece sin dejar ni rastro, como señala Arait. No obstante, también es posible comprobar que los cambios no se limitan a fotogramas eliminados, como afirma la distribuidora, sino también a imágenes retocadas digitalmente para hacer desaparecer las heridas de los cuerpos de los personajes.

Otakus en pie de guerra

La desaparición en pantalla de las salpicaduras de sangre no pasó inadvertida entre los más acérrimos seguidores de la serie, algunos de los cuales habían tenido ocasión de verla en versión original. Las diferencias respecto al original japonés pronto se tradujeron en críticas a los recortes. Así, el portal de internet Infotaku publicó el 17 de abril en su sección de noticias el titular "Censura en **One Piece**". A esta primera noticia, ilustrada con imágenes comparativas entre la edición japonesa y la española, siguieron otras como "Tele5 no emite **One Piece**", desmentida en las últimas semanas tanto por la cadena privada como por el hecho de que el programa ha regresado a su horario de emisión habitual.

Estas noticias se extendieron con rapidez entre los foros de aficionados a la animación japonesa y la distribuidora recibió numerosos e-mails de queja de aficionados a la serie. La polémica llegó a la prensa el día 3 de mayo, cuando el diario de distribución gratuita *20 Minutos* se hizo eco de ella con el titular: "Unos tijeretazos de lo más amables".

Libertad de expresión

¿Tijeretazos "de lo más amables", como sugería el rotativo gratuito, o intolerable censura, como opinaban numerosos aficionados en los foros de internet? Si examinamos la cuestión desde el punto de vista legal, tendremos que partir de la Constitución española, norma suprema del sistema jurídico español, que en su artículo 20 reconoce el derecho a la libertad de expresión y, en consecuencia, establece en su artículo 20.2 que "el ejercicio de este derecho no puede restringirse mediante ningún tipo de censura previa". Esto incluye tanto la censura institucional como la que puede ejercerse en la redacción de un medio informativo o una editorial.

La salvaguarda de la libertad de expresión, reconocida como un derecho fundamental que puede reivindicarse directamente ante los tribunales, impregna a otras leyes relacionadas con la comunicación. Una de ellas es la que regula la propiedad intelectual (Ley 22/1987, de 11 de noviembre) que impide a los editores de una obra modificarla sin el consentimiento expreso del autor. Según el artículo 64 de esta ley, son obligaciones del editor "reproducir la obra en la forma convenida, sin introducir ninguna modificación que el autor no haya consentido".

Teniendo todo esto en cuenta, es necesario recordar que la censura es un acto que restringe la libertad de expresión de manera unilateral. A efectos legales, no puede hablarse de censura cuando media un acuerdo entre el autor y el emisor para modificar los contenidos originales de una obra. En el caso que nos ocupa, Arait afirma contar con el beneplácito de Toei Animation para despojar **One Piece** de parte de sus contenidos violentos. Quien firma este artículo no ha tenido acceso al texto del acuerdo.

Protección a la infancia

El artículo 20.4 de la Constitución establece la protección a la juventud y la infancia como límites a la libertad de expresión. Este precepto se desarrolla en la ley 25/1994, de 12 de julio que, si bien no hace referencia explícita a la emisión de contenidos violentos en los medios de comunicación, establece en su artículo 17.1 que "las emisiones de televisión no incluirán programas ni escenas o mensajes de cualquier tipo que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores".

La misma ley limita la emisión en abierto (es decir, sin codificar) de contenidos potencialmente perjudiciales para el desarrollo de los menores a la franja horaria "entre las veintidós horas del día y las seis horas del día siguiente" (artículo 17.2). De acuerdo con esto, una serie como **One Piece** podría emitirse íntegra por las noches y madrugadas con la seguridad de no vulnerar la legalidad.

"No existe en la programación televisiva de España un horario específico para jóvenes, entre la oferta infantil y la propia de los adultos" -opinan al respecto responsables de Arait Multimedia-, "Una serie como **One Piece** sólo puede emitirse en este país en horario para niños y sin las escenas de mayor violencia", concluyen. Ésta es la solución que adoptó Tele5, como hemos visto. Hasta la fecha, sólo algún que otro canal autonómico, como el Canal 33, ha programado en abierto animación juvenil y para adultos en horario nocturno.

Una presión inapelable

¿Qué es exactamente lo que resulta perjudicial para el desarrollo mental y moral de un niño o una niña? La normativa española no entra en demasiados detalles sobre este espinoso asunto, y la ambigüedad de los textos legales conduce a conflictos que han salpicado en ocasiones a las emisiones televisivas de animación japonesa. Prueba de ello es el pulso que mantienen desde hace más de dos años la radiotelevisión pública y las asociaciones de padres de Cataluña sobre la conveniencia de emitir en horario de sobremesa la serie **Shin Chan**, una disputa aún irresuelta para regocijo de la gente con sentido del humor.

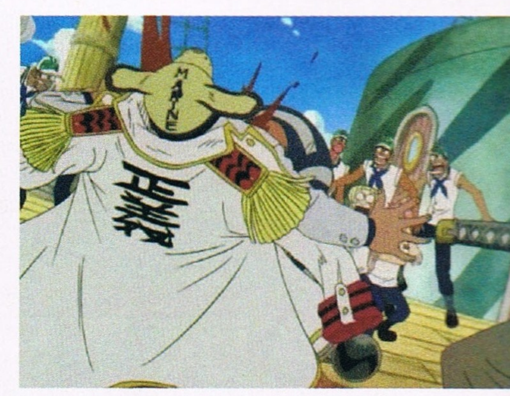
Si bien la definición de lo perjudicial para niños es imprecisa, la presión que las asociaciones de padres y consumidores pueden ejercer sobre los contenidos de la programación televisiva bajo la amenaza de boicot es mucho más concreta y tangible. La influencia de estas entidades podría afectar a la emisión de **One Piece** en otras cadenas televisivas en el futuro.

Sangre en Fox Kids y en DVD

Arait Multimedia ultima las negociaciones con el canal de televisión temático para niños Fox Kids para emitir **One Piece** a través de plataformas digitales. Al igual que en su proyección en Tele5, la serie se emitirá inicialmente sin modificaciones, si bien la distribuidora no descarta tener que recurrir también en esta ocasión a la versión recortada que en las últimas semanas se ha emitido en abierto los fines de semana en la cadena de *Silvio Berlusconi*.

"La media de edad del público que ve Fox Kids es menor que la de los que siguen la programación infantil de Tele5, por lo que cabe esperar de los padres una reacción parecida a la que mostraron en la primera proyección de la serie", ha señalado la empresa. Arait prepara asimismo una edición en DVD de la serie para finales de este mismo año, en la que podrá verse en todos los episodios el metraje original de la obra, con la sangre que acompaña a los golpes, tajos y otras agresiones que, cosas de la moral imperante, sí se han mantenido en España a la vista de los niños.

Raúl Ramírez



Éste es uno de los fotogramas eliminados d la versión original de One Piece con motiv de la emisión de la serie en Tele



La sangre se mantuvo en lo primeros episodios que emitió Tele



Algunos fotogramas han sido retocad para hacer desaparecer las heridas los cuerpos de los persona

La arañita vuelve a tejer su tela

SPIDERMAN 2

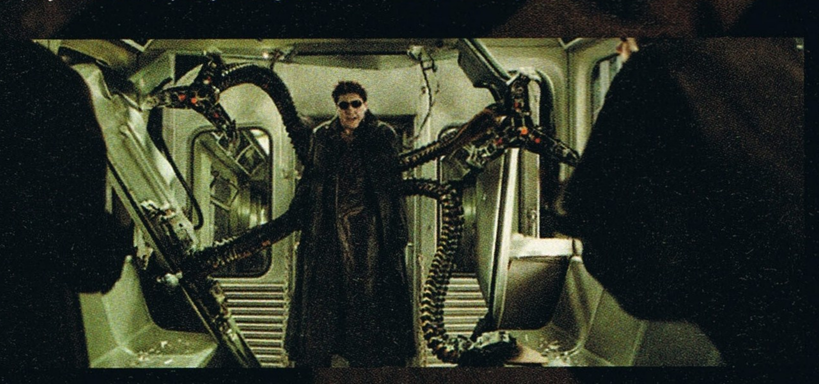
Y a llega, es inminente el estreno, pues mientras que allá por tierras americanas podrán acudir a sus cines a verla a partir del 30 de junio, será el 14 de julio cuando podamos disfrutar de nuevo en las pantallas españolas de las acrobacias y dilemas de la araña más irónica del mundo del cómic, *Spiderman*. ¿Qué nos trae de nuevo?

Más malos, más acción, más romance, más intriga... ¿Más de lo mismo? Algunos dirán que sí, otros opinarán lo contrario, pero en cualquier caso, estamos ante uno de los grandes y más esperados estrenos de este verano.

Seguimos donde lo dejamos

Recordamos la primera parte (*NdL: A mi entender la que más era realmente un cómic en la gran pantalla de todas las que Marvel nos ha dado últimamente*). Muchos son los enemigos que han poblado las páginas de los cómics de **Spiderman**, a cuál más malo. Primero fue el turno del *Duende Verde*, que no era otro que el científico *Norman Osborn* poseído por su traje de aumento de rendimiento físico. Entre tanto, un estudiante de universidad, *Peter Parker*, es picado por una araña un tanto especial. Por culpa de esa picadura, el chico adquiere poderes arácnidos, como por ejemplo, expulsar telarañas (1, 2, 3, responda otra vez :P). Así nacen el bueno y el malo de la primera parte. Claro, como es normal, el bueno gana, acabando con el duende verde... Y con *Norma Osborn*, para consternación de *Harry Osborn*, hijo de *Norman* y mejor amigo de *Peter*. Exacto, ahora, en esta segunda parte, hay un problema. *Harry* quiere matar a *Spiderman*, pero no sabe que en realidad es su mejor amigo. Entre tanto, por ahí está *Mary Jane*, la chica, que se las arregla para encandilar a *Spiderman*, que de nuevo se encuentra en un dilema existencial (pobre chico). Pero bueno, ahí tenemos a nuestra araña, volviendo a velar por la seguridad de Nueva York. Los creadores de la película no se han tenido que devanar demasiado los sesos buscando malos carismáticos. Si hay alguno que responda a esa descripción, sin duda es el profesor *Otto Octavius*, *Octopus* para los enemigos. De nuevo, un brillante científico conocido de *Harry*, quien se lo presenta a su amigo *Peter*. Resulta que *Otto* es el "héroe" de *Peter*, con lo que sin quererlo, *Harry* desencadena unos sucesos un tanto extraños. El profesor trabaja en la fusión como nuevo modo de energía, y como todo científico, necesita desesperadamente probar los resultados de su investigación. Así que coge su laboratorio de casa y hace la prueba... Con el consabido error, por supuesto. Algo ocurre en el proceso, y su cuerpo se transforma en el del temible doctor *Octopus*. Como amigo de *Harry*, se dedica a buscar a *Spiderman* para ofrecérselo en bandeja de plata al joven *Osborn*, que sólo quiere sangre. Y bueno, entre tanto, pues tenemos a la chica, *Mary Jane*, que comienza a sospechar que *Peter* es en realidad *Spiderman*. A su vez, se convierte en el blanco del malo, *Octopus*, que sabe de su relación con el hombre-araña.

Sin desperdicio para los fans de la mítica serie de **Marvel**, sin duda una película que no pasará sin pena ni gloria por los cines españoles.



Gente, rumores

Sam Raimi es el "culpable" de que la araña haya dado el santo a la gran pantalla, y también se le acusa de la creación de películas como **The Gift**, **A simple plan** o **Boogeyman**. Su trabajo no se centra en el cine, habiendo realizado también producciones para la televisión, como la afamada serie de **Hércules**. Innecesario decir que tiene un humor un tanto peculiar y que es amante de lo fantástico. No hace demasiado (quizá un año después del estreno de la primera parte), el director anunció que era muy probable que la película se convirtiera en trilogía. Y de momento, así se está haciendo. Sin embargo, muchos son los fans que ahora se preguntan: "En caso de haber una tercera parte, ¿quién será el malo o los malos?".

Cabría decir que si bien *Spiderman* tiene muchos y muy variados enemigos, con algunos de los cuales ha vivido magníficas historias si tenía la suerte de pillar a un guionista inspira-

do (como puede ser el caso de *Kraven*, *Puma*, *Buitre* o especialmente *Electro*), parece claro que hay uno que se destaca por encima de todos por su gran relevancia pese a ser notablemente más reciente que los clásicos: *Veneno*. Eso, claro, siempre y cuando no les dé por sacar por ahí al *Chacal* y toda su movida del clon...).

Por último, decir que si eres friki incondicional de esta saga, sin duda encontrarás agradable una visita a la página web oficial de la película (http://spiderman.sonypictures.com/), especialmente a sus foros (siempre y cuando tu nivel de inglés sea un poquito más que aceptable), donde, como ocurre con todo fenómeno de masas, te explicarán cómo realizar tus disfraces, qué personaje es el mejor o sencillamente qué opiniones merecen las películas.

O bueno... No, venga, va, no vamos a repetir lo de que *Stan Lee* sale en todas las pelis de Marvel...

Mamá, hay una araña en la tele

Hace ya mucho, mucho tiempo que las series de Marvel fueron adaptadas a la pequeña pantalla, con un éxito rotundo, sin duda. Desde los **X Men** hasta **Hulk**, pasando cómo no por **Spiderman**, todos han visto su serie animada, si no ya su propia película. La que nos ocupa recorre ahora mismo su quinta temporada, llegando con un retraso de más o menos un año. Pero no nos adelantemos.

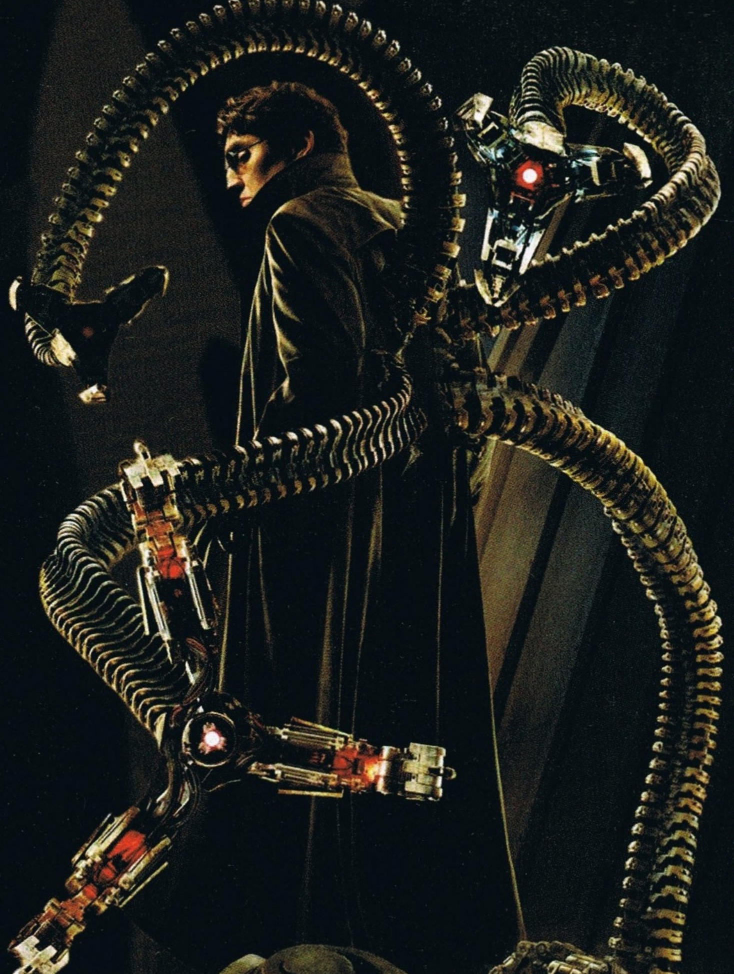
Fue en 1967 cuando *Ralph Bakashi* (realizador de la versión animada de **El Señor de los Anillos**) dirigió para la ABC de América los primeros 52 episodios de la serie de animación del hombre araña. En 1977 se realizó una película para la televisión, expuesta en gran parte del mundo, y protagonizada por *Nicholas Hammond*. Un año más tarde, los japoneses disfrutaron de su propio hombre araña con **Supaidaaman**, contando con *Kousuke Kayama* para los 42 episodios y el telefilme de la serie. Ese mismo año, *Goodman* y *Fries* se encargaban de **The amazing Spiderman**, una serie de animación que, si algunos la recordáis, era tipo **Batman** en sus primeros años: pijamas en lugar de trajes, efectos especiales y sonoros deplorables y guiones insulsos. A los quince episodios, fue retirada de la parrilla televisiva. Los dos siguientes telefilmes se titularon **Spiderman 2: Spiderman vuelve** y **Spiderman: el desafío del dragón**. Nada del otro mundo. Fue ya en 1981 cuando la Marvel Productions, en asociación con la NBC americana, se planteó la que hoy conocemos como la serie de animación de **Spiderman**, cuyas peripecias perduraron hasta 1987. Sólo dos años después de que yo naciera, y aún hoy sigue teniendo tirón... Sin duda, algo remarcable. Ya en 1999 ha visto la luz la serie **Spiderman Unlimited**, que ya parece que desbarra un poco y se aleja de la idea original de *Stan Lee*.



El final... de momento

Y es que, como ya dije antes, esto no tiene guisas de ir a acabar en esta segunda parte. Sólo nos queda esperar a que se estrene en nuestras salas, valorar... Y volver a esperar a que se estrene la tercera. Mientras tanto, ya sabéis: si os ha gustado, no olvidéis que el cómic original y la serie de animación de la televisión son una buena fuente de entretenimiento. ¡Hasta la próxima!

NeoRuB
(con unas cuantas telarañas de Lázaro)



EL VERDADERO COMIENZO

Si bien no fue su primer personaje (y de hecho al principio ni siquiera tenía título propio), **Spiderman** es sin duda el emblema de Marvel, por encima incluso de los mutantes (el verdadero filón de esta editorial), habiendo llegado a presentarse muchas veces como "el superhéroe no mutante".

Fue en agosto de 1962 cuando en el número 15 de la colección Amazing Fantasy *Stan "the man" Lee*, el creador literario de la práctica totalidad del Universo Marvel y por entonces guionista de todas las colecciones que lo componían, y el no menos legendario dibujante *Steve Ditko* regalaron al mundo al joven estudiante angustiado y comido a problemas que era *Peter Parker*, un cerebrito canijo con el que todos se metían en el instituto que por las noches sorprendía a todos (bueno, en realidad a nadie porque era un secreto) convirtiéndose en el asombroso **Spiderman**, azote de los delincuentes y lengua más mordaz del vasto Universo Marvel.

Mucho ha llovido desde entonces, y muchas y muy variadas han sido sus colecciones y etapas, por no mencionar los no menos numerosos guionistas y dibujantes que han pasado por sus páginas para elevarlo a la gloria más absoluta o hundirlo en el pozo de la mediocridad más lamentable, pero tendremos que dejarlo en un vulgar "el resto, como suele decirse, es historia", ya que desgraciadamente no hay espacio para hablar de la larga evolución del personaje, que en la actualidad cuenta con varias colecciones para él solito y vive una de sus mejores épocas.

Sólo decir que, si no lo conocíais y este artículo o la película os hacen interesaros, no tardéis en llegar a vuestra tienda habitual, pues contáis con la suerte de dada su antigüedad en el mercado poder pillar ya sólo sus mejores sagas o etapas, evitando los números "de relleno" o incluso las épocas poco afortunadas que, como todos, nuestro amigo y vecino ha vivido.

N o hace demasiado que los cines españoles proyectaron en sus blancas telas la última de *Tarantino*, **Kill Bill,** una película que no ha admitido medias tintas: fans incondicionales que la aman y la idolatran como si fuera la película definitiva y detractores que aún se preguntan cómo los convencieron para soltar X euros de esa forma. Parece ser que no han querido dejarnos digerir la primera parte del todo (¡¿cómo hacerlo?!) y vuelven a atacarnos con esta segunda parte. ¿Más de lo mismo?

Más Tarantino. Más sangre. Más Kill Bill.

KILL BILL vol. 2

Más que nada para retomar

Hablemos un poco del volumen uno de esta saga. Si mal no recordamos, se nos presentaba en ella a una *Uma Thurman* en coma, a causa de la incursión de *Bill* en su boda. Tras su despertar, la que fue conocida como *Mamba Negra* en su vida de asesina a sueldo va tras las que recuerda fueron las personas que intentaron asesinarla. Su lista la encabezaba *O-Ren Ishii*, seguida de *Vernita Green*, *Budd*, *Elle Driver* y en último lugar, *Bill*. Pese a este orden, la película es un caos cronológico dando saltos hacia delante y hacia atrás constantemente, haciendo que quizá sea algo difícil orientarse durante el film (vamos, al estilo **Pulp Fiction**). En fin, por lo demás, la película es eso, la chica busca a sus agresores por todo el mundo, los va matando, se hace con una espada legendaria (una *Hatori Hanzo*) y sale mucho toma... Digo... Sangre. Remarcable quizá es la batalla contra los 88 maniacos, que puede recordar a muchas otras producciones, seguida por la batalla con *GoGo Yubari*. Debemos destacar (porque la temática de la revista lo ordena) la secuencia de la película que desarrolla la vida de *O-Ren* cuando era pequeña, totalmente realizada al más puro estilo anime japonés. Otra cosa que a nadie le ha pasado desapercibida es la banda sonora original de la película. Mucho ruido, muy estridente, consigue lo que se buscaba: alterar los nervios del espectador.

En fin, una película en la que los brazos cercenados y las piernas que andan solas son lo más normal del mundo.

Ahora, a por lo nuevo

Dentro de poco, si es que no se ha estrenado ya para cuando leáis esto, se estrenará en nuestro país el segundo volumen de la que fue concebida con la idea de quedarse en una única película por su director, *Quentin Tarantino*, que tras seis años sin dirigir se ha embarcado en este proyecto, al que tiene mucho cariño.

Los que vieron la primera parte entera y aguantaron hasta el final, notarían lo colgada que se quedaba la película. Bien, eso se arregla en esta segunda entrega, un poco más lineal que la primera y más fácil de ver para los no tan acostumbrados al cine de *Tarantino*. Comenzamos con un vistazo al pasado, alguien nos cuenta la historia de lo que ocurrió en la capilla de El Paso cuatro años antes de que *La Novia* despertara de su coma. La chica está preparando su boda cuando llega *Bill*, para su consternación. Sin embargo no parece que vaya a pasar nada malo... Hasta que pasa, claro. Ya conocemos los detalles de la susodicha masacre en El Paso, y de cómo la protagonista se queda sin su hija, de la que estaba embarazada. Pues nada, *La Novia* sigue buscando su venganza, y la siguiente víctima de su lista es *Budd*, el hermano de *Bill*, que comandó a las tres mujeres el fatídico día. El hombre se ha convertido en un acabado cowboy que trabaja en un club de copas y vive en la típica roulotte de cowboy acabado. La verdad es que es una secuencia realmente agobiante, *Tarantino* logra que el espectador lo pase realmente mal en determinados momentos. Después viene *Elle*, en un combate especialmente sangriento (pero ni comparación con lo que vimos en la primera parte). Y llega el final. *Bill*, en una casita en México, con lo que ya se nos anunció en la primera parte: su hija. Una niña muy mona de 4 años que, sin duda, ha crecido de manera peculiar. Prácticamente no reacciona cuando su padre le dice que le metió a su madre una bala en la cabeza, mata a su pez, su peli favorita es una de asesinos... En fin, lo dicho, una niña peculiar xD.

Datos, datos y más datos

Ha llegado el momento de que entremos en los detalles técnicos y las curiosidades, que siempre son bien recibidas, y más en una peli como ésta, llena de guiños y referencias. Para empezar, la más directa: *Bruce Lee*. Está claro que *Tarantino* se ha inspirado mucho en sus películas sobre todo en esta segunda parte, ya que la secuencia en la que *La Novia* entrena con *Pai Mei* es totalmente calcada a cualquiera de sus filmes. También es evidente la referencia de los 88 maniacos a la película de "El avispón verde" con sus máscaras o la del traje amarillo de *Uma* a la película "Game of death".

Como ya hemos hablado de la banda sonora de la primera, hablemos ahora de la de la segunda. Menos estridente, compartiendo algunos temas con su antecesora, y con un par de temas de copla y cante español, que no dejará de ser curioso (y uno de ellos incluso divertido).

Y como plato final, mencionar que se oyen rumores de un posible volumen 3 de estas películas, donde la trama principal sería la venganza de la hija de *Vernita Green*, que fue asesinada por *La Novia* en la primera entrega.

Caiga el telón

Pues se acabó **Kill Bill**. Los que visteis la primera entrega, estáis obligados a ver esta segunda. Los que no... Pues esperad a que salga en DVD y alquiladla, a no ser que seáis fans incondicionales de *Tarantino* y su cine.



NeoRuB

¡ESTO ES GREENWOOD!

Cómo montar unas Jornadas en el salón de tu casa

Es posible que de tanto leer reseñas de Salones del cómic, jornadas, encuentros de manga, reuniones, etc., que aparecen regularmente en las páginas de **Minami**, a ti, que estás leyendo estas páginas, te haya picado el gusanillo de realizar algo parecido. Tú y tus amigos -es muy recomendable que los tengas- también queréis realizar unas jornadas de manga. Ya sé, todo resulta más fácil decirlo que hacerlo y lo más probable es que estéis llenos de dudas. Afortunadamente, en Greenwood hemos decidido echaros una mano, gratis, que no veáis lo que cobran los asesores hoy en día.

QUIÉNES LAS HACEN

Evidentemente, estas "jornadas" las haces tú; bueno, tú y tus amigos (grupo, asociación, peña otaku o como lo llaméis). De vuestra labia, inspiración y ganas depende que este proyecto salga adelante. Si no sois muchos, buscad más gente (en tiendas de tebeos, Internet...), que realizar unas jornadas es mucho trabajo y cuanta más gente se meta, más cosas se pueden llevar a cabo. Por supuesto, también pueden salir mal más cosas, pero es un riesgo que hay que correr.

DÓNDE SE HACE

En cuanto tengamos la gente, lo segundo es conseguir un sitio en el que realizar las jornadas. Puede tratarse de cualquier lugar, público o privado, en el que realizar todas las actividades que queráis. A pesar de lo que haya dicho en el título, el salón de una casa particular no es el mejor sitio. Para organizar una reunión entre colegas, tiene un pase, pero para que acudan decenas, cientos o miles de otakus... más bien no.

Lo ideal sería disponer de un local propio o alquilar un local privado, pero generalmente los otakus no tienen ni propiedades inmobiliarias, ni dinero para pagar alquileres. Entonces pasamos al plan "B": el local público. Para ello, lo mejor es presentar una solicitud al ayuntamiento de vuestra localidad para que os cedan un local. Ni que decir tiene que ésta es una labor complicada, pero no imposible. Como ya dije, cuanto más se trabaje el proyecto y más serio parezca, más posibilidades habrá. Todo puede ocurrir: desde que "pasen" de vuestra idea a que pongan a vuestra disposición el recinto más grande que tengan (algo que no sucede muy a menudo, lo reconozco). Lo más normal, sin embargo, es tal vez un centro cultural, cívico o su equivalente.

QUÉ SE HACE

Si tener un local es importante, no lo es todo. En unas jornadas de manganime, lo importante son las actividades. El mejor consejo es procurar que la gente se lo pase bien y siempre son atractivas las actividades en las que se puede participar: talleres de dibujo, concursos de disfraces (vulgo"cosplay"), de karaoke, etc. Otra opción es instalar una pantalla, un proyector, emitir anime sin parar y ya está. La decisión es vuestra.

Sólo recordad una cosa: para emitir anime licenciado en España (con perdón) es altamente recomendable contactar con las empresas propietarias: **Arait Multimedia**, **Jonu**, **Selecta**... y preguntarles si por favor te dejan proyectar sus novedades. No tendría que haber mucho problema porque se trata de publicidad gratis y no hay empresa en el mundo que se resista a ello... si se le explica convenientemente. Para emitir anime "del otro"... éste no es el momento ni el lugar para explicarlo, así que tendréis que apañároslas por vuestra cuenta. De cualquier manera, seguro que vosotros sabéis mucho más que yo sobre ese tema.

COMPRAS QUE SE HACEN

Además de las actividades, también le suele gustar mucho a los otakus adquirir más material. Eso puede significar traer tiendas... o no. Si puedes, las tiendas de cómics (y mangas) no ponen muchos problemas a desplazarse, ya que se trata de vender. Pero si el local no da para tanto, o simplemente, no apetece, siempre se puede recurrir al mercadillo de segunda mano. Seguro que ahí fuera hay alguien al que le interesa aquello de lo que te quieres librar; en este aspecto, todo son ventajas. Sólo tened en cuenta que hay tiendas a las que no les gusta que haya mercadillos porque les quitan ventas, dicen. Por si acaso informaos antes.

Y AHORA, EN MARCHA

He intentado ayudar en lo que he podido, pero organizar unas jornadas requiere mucho trabajo (y más si cabe), los problemas se multiplican y hasta las cosas más sencillas se pueden complicar. Pero la sensación de ver cómo todo sale bien, los otakus se lo pasan bien, las tiendas hacen dinero y los vecinos se divierten es maravillosa... dicen, porque con todo el ajetreo, los organizadores no suelen darse cuenta de nada. Pero hay una prueba infalible para saber si ha ido bien porque, cuando todo ha terminado, se han apagado las luces, todo el mundo se ha ido a casa (menos los que se han quedado a recoger y barrer) sólo se te ocurre una cosa: "¿Cuándo hacemos las siguientes?".

Jaime Ortega

P.D.: Y con un poco de cara, podrás llamar "Salón del manga" a tus jornadas, que queda muy bien en los periódicos.



desde la torreta de mazinger Z

all what jazz

-Una chica escribe pidiendo que no hablen tan mal los personajes de GH.
Supongo que podemos empezar a poner "piiiii" como en el truño ése de la casa, el Gran Hermano de los catetos cutres.

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Cuando se pasea por la Feria del Libro de Madrid se corre un gran peligro. Que es fundamentalmente para el bolsillo propio, claro. Además de los libros que uno piensa que va a comprar, siempre se acaba con otros tantos que no se esperaba y de los que te enamoras nada más verlos expuestos. A mí me pasó en la caseta de la editorial Paidós con un libro llamado **All what jazz**, que recopila los artículos que le dedicó al jazz el poeta inglés *Phillip Larkin*, aparecidos en The Daily Telegraph entre los años 61 y 71. Para *Larkin*, el jazz llegó a ser una recuperación diaria de la juventud: nada como terminar el día, nos dice, con un *gin tonic* y un buen disco de jazz. Sin embargo, hacia el final de su ejercicio, el autor se muestra preocupado porque algún lector le reprochaba que se dedicara a comentar discos de jazz cuando se translucía en sus textos que el jazz no le gustaba. Sus reticencias no afectaban al género, por supuesto, sino a muchos de sus intérpretes de aquellos días.

Salvando las distancias (¡enormes distancias!) confieso que me siento un poco reflejado. De algunos de mis artículos se puede sacar la conclusión, errónea, de que no me gusta el manga y el anime, como me han comentado alguna vez. Mi motivo es similar al de *Larkin*: me cuesta aceptar la manera actual de hacer manga y anime. En efecto, cuando critico tal o cual serie siempre dejo abierta la posibilidad de que mis comentarios se dejen llevar demasiado por la nostalgia; cabe pues la posibilidad de que el lector piense que quizás no me guste el manganime.

Pero la nostalgia no puede esconder el hecho de que hoy por hoy, las series que llamamos clásicas son aquellas que se produjeron entre finales de los 70 y principios de los 90. La razón es bien sencilla: sólo el tiempo da la categoría de "clásico", no los críticos o el público. Pretender que series como **Naruto**, **Hunter x Hunter**, **One Piece**, **Chobbits**, **Graviton**, **Trigun**, **Card Captor Sakura**, **Getbakers** o **Fruits Basket** lo son es un ejercicio de imprudencia, como mínimo. Algunas lo serán, otras no. El diccionario dice que "clásico-a" es aquella obra o autor considerados como modelos; en especial los de la época griega y romana, lo que nos lleva directamente a **Saint Seiya**, que lo queramos o no es un clásico.

En el conjunto de los clásicos del manganime entrarían por supuesto toda la obra de *Osamu Tezuka* (el que no sepa quién es que haga el favor de abrir la ventana y tirarse por ella, gracias), *Go Nagai*, *Ryoko Ikeda*, *Hayao Miyazaki* (que convierte en clásica cualquier obra suya, por definición), *Leiji Matsumoto*, *Tastuya Chiba* o *Katsuhiro Otomo*, por citar unos pocos. Dudo que alguien me pueda discutir la categoría de clásicos para estos autores. Hasta ahí no hay discusión.

El problema viene cuando empezamos a hablar sobre aquellas obras que hace unos veinte años nos fueron introduciendo en el mundo del manganime, en lo que se llamó la Edad de Oro en España (con perdón). Series como **Kimagure Orange Road**, **Touch**, **Saint Seiya**, **City Hunter**, **Akira**, **Ranma ½**, **Dr Slump**, **Macross**, **Captain Tsubasa**, **Sherlock Holmes**, **Fushigi no Umi no Nadia**, **Creami Mami**, **Maison Ikkoku** o **Dash Kappei** se convirtieron automáticamente en clásicos para todos los que nos levantábamos a las tantas de la mañana para grabarlas sin anuncios... a veces pidiendo un video prestado ya que emitían dos series que nos gustaban al mismo tiempo. Desde entonces, cualquier serie que veamos o leamos la compararemos con aquellas. Al ojear un manga actual recordaremos los tiempos de las fotocopias y del rebuscar en los mercados de San Antonio o el Rastro. Echaremos de menos los tiempos en que toda la información la obteníamos de una revista japonesa del año pasado que nadie sabía leer. Seremos críticos cuando alguien menciona **Evangelion** o **Slayers** como un clásico. En definitiva, como *Larkin*, desearemos acabar el día con un vaso de vino y un buen manga (la edición española de **Maison Ikkoku**) o anime (la película de **Cowboy Beebop**), recuperando parte del aroma de aquellos días en los que tanto disfrutamos del manganime.

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)



CUANDO LOS CELOS Y LAS MALAS LENGUAS AMENAZAN...

A muchos os habrá pasado, alguna que otra vez, que alguien os ha tenido celos por algo bueno que habéis hecho. Puede que lo hayáis dicho, puede que lo hayan descubierto... Pero a lo que pretendo llegar es a que os deis cuenta de que los rumores suelen ser invenciones de una serie de personas envidiosas o celosas que no tienen nada de credibilidad.

Como ejemplo perfecto tenemos al director de esta revista, *Lázaro Muñoz*. El mismo se ha visto sometido a muchos rumores falsos, que en cierto modo le han dado más popularidad siendo eso precisamente lo que él buscaba, pero que a pesar de todo siguen siendo falsos.

Le han catalogado de violador (madre mía, ¿estáis tontos o qué? Si le llueven las chicas, lo que pasa nenes es que se lo sabe hacer, pero claro, la envidia es muy mala, y no podéis aceptar que *Lázaro* ligue más que vosotros ^^), han hecho un club para anti-fans de *Lázaro* (claro claro, como tiene su propio club de fans, salieron los celosos que además carecen de inteligencia, puesto que si no no malgastarían su tiempo en hacer algo con dedicación para una persona que odias...). ¡Es que incomprensible! En teoría cuando desprecias a alguien, ¿no lo ignoras? Porque de hecho eso es lo que yo hago y me va muy bien así, ya suelen decir "el mejor desprecio es no hacer aprecio". Y en general tiene a toda una legión de detractores que parecen vivir obsesionados con él pese a que (y esto es lo más divertido) él ignora la mera existencia de la mayoría de ellos (pero son fáciles de identificar, por ejemplo en Mangaes podéis encontrarlos en el tema de "KOR en DVD" o en Infotaku salen de debajo de las piedras cada vez que se anuncia un nuevo número de Minami, ¡¡y eso que *Lázaro* ni siquiera participa en ninguno de esos foros!! Ya digo que por los mensajes que ponen y la bilis, odio y envidia que rezuman se identifican con facilidad).

Pero lo triste es que esto, desgraciadamente, es algo común. A mí misma me ha salido ahora una serie de celosos/as (y lo bueno es que aún no entiendo el porqué, yo no soy famosa como *Lázaro*), como por ejemplo una chica de nick *Hinata_sama*, que ha cuestionado mi trabajo en Minami (sus mejores frases son: has conseguido entrar porque si no sé qué; yo llegaría a más que tú; yo seré más famosa; y cosas de crías... Realmente me da mucha pena esta gente), luego gente que se dedica a dejar mensajes anónimos para insultarte...

Como podéis ver la envidia es malísima, y estas cosas también les pasan a muchos compañeros míos. Pensad bien que nuestro único objetivo es informaros y comentar temas que puede que os interesen o no, con el sencillo fin de que leáis cosas de vuestro agrado o informaciones que os hagan pensar y os den ganas de participar y dejar vuestras opiniones en el correo (que es muy simpático y no os comerá, jejeje) o aquí mismo...

¿Qué pensáis sobre la envidia? ¿Y sobre los falsos rumores? La pena es que mucha gente se cree los falsos rumores y en vez de conocer a las personas, ya se hacen una idea equivocada... Una pena, de verdad, venid a conocernos en los salones, que no mordemos Snif snif :_(

Espero vuestras opiniones ya que éste es un tema que me llama la atención.

Anna Gómez (SaKuRiTa)

(Audio que se recomienda mientras leáis este artículo: *Phoenix- too young* (Lost in translation).

HECHOS INEXPLICABLES

Tras haber escrito varios textos que se suponía iba a mandar a "La opinión de los lectores", y tras leer y releer la Minami 50, especial **KOR**, decidí rebelarme contra las masas supuestamente otakus:

A ver, desde el comienzo de Minami, los lectores han dado siempre su opinión para la revista acerca de series y de lo que sea, pero siempre criticando a la revista, especialmente a *Lázaro Muñoz*; ¿pero por qué?

Hay quien diría que es porque le tienen envidia, y puede que sea así, pero yo creo que es porque no han comprendido el verdadero objetivo de la revista: enseñar a los otakus a vivir en la realidad y que el manga sea una afición como otra cualquiera.

Veamos, yo leo mucho manga y literatura en general. Mientras practico este deporte tan desconocido por muchos, me meto en el mundo que estoy leyendo: si leo **Touch**, soy yo el que pasea por el Instituto Meisei y sueña con ir al Koshien; pero cuando termino de leer, vuelvo a la realidad del mundo sin obsesionarme por qué pasará en el próximo tomo.

Con Minami ocurre lo mismo: Cada artículo es de una manera u otra según su redactor; unos son muy objetivos, dando datos técnicos que nadie lee, y otros dan su OPINIÓN y te ayudan a crear la tuya propia, pero en ningún momento te están poniendo un cuchillo en el cuello para que compres o dejes de comprar el producto que te exponen. Normalmente suelen pedirte que le des una oportunidad a la serie de turno, o te recomiendan que no te gastes el dinero en algo que, según ellos, no merece la pena. Pero ¿de verdad somos tan tontitos como para hacer caso absoluto de todo lo que nos digan? Yo no lo soy, pero sí tengo la mente lo suficientemente abierta para aceptar las críticas sin necesidad de un psicólogo para superar el trauma.

Yendo a otro tema ligeramente relacionado con éste, sigo preguntándome cómo os pueden afectar tanto las críticas de Lázaro-sama, cuando deberíais agradecerle todo lo que ha hecho y sigue haciendo por el mundillo, para que no seamos unos marginados sociales, unos raritos; pero claro, es más fácil quejarse que dar las gracias. Algunos dicen que Minami está destruyendo el manganime por su filosofía (esto me recuerda a la opinión de Nami en el número 50); yo creo todo lo contrario.

Y ya está, que aunque me he quedado con ganas de decir muchas cosas más, puedo hacerlo en otra ocasión.

Gracias, Minami, a todos los responsables de la misma, a los verdaderos héroes que están siempre al pie de cañón para mejorar la situación del mundillo; gracias también a las series japonesas con las que he crecido y a sus creadores. Sólo espero que la situación del mundillo (no la situación editorial, sino la humana) mejore con el tiempo y que cuando llegue ese día esté aún Minami y yo para verlo.

Alberto CC (Kei-kun)

Buenas, lectores. Como tantas otras veces en el pasado, andamos bastante escasos de opiniones vuestras, ya que parece que sólo Lázaro consigue con sus artículos arrancaros unos minutos para escribir y aparte es de suponer que las fechas (en plenos exámenes) no ayudan. De hecho, este mes ya no tenemos NINGUNA otra opinión (ya que Lázaro se ha guardado las que comentaban su artículo sobre la piratería para hablar del tema debidamente en su sección), y por ello, y para no dejar la sección "coja" porque la consideramos bastante importante dentro de la revista, vamos a publicar una carta tipo de las que recibimos a diario en la revista, ya que aunque siempre os hemos dado mucha importancia, nunca hemos hecho nada como eso, y creemos que puede ser bastante ilustrativo.

CARTA A MINAMI

¡Hola! Me llamo *María* (mejor conocida en internet como *Nayru*), tengo 12 años y soy de Alhama de Murcia ^^. Tengo que decir que me gusta mucho Minami, desde que descubrí esta revista en Julio del año pasado no he dejado de comprármela (es que me encantan el manga y el anime ^o^).

Aunque por aquí donde vivo no venden manga, me tengo que ir a Murcia para comprarme y aun así no me dejan ir ¬_¬ , me considero con suerte porque tengo Canal Buzz y Cartoon Network, y hasta no hace mucho Fox Kids y Canal Megatrix. Me encantan **Ayashi no Ceres** (*o* ¡es mi anime preferido!) y **Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach**, y me da rabia que sean tan poco conocidas >.< (sobre todo la segunda). Me gustaría que alguien me aclarase algunas dudas sobre estos animes T-T... Quisiera saber si existe alguna relación entre **Wedding Peach** y **Comic Party** (otra serie que me gusta y que pillé de una web de fansubs XD (*NdL: Esto está mal, no se deben hacer esas cosas*)), porque en el primer capítulo (y no sé si en más porque aunque tengo los 3 primeros sólo he visto uno) aparecen en la convención donde van los protagonistas varios cosplays de **WP** como por ejemplo *Salvia* y *Plui*, por no decir una imagen que vi donde tres chicas de **CP** iban de *Hada Nupcial*, *Lirio* y *Margarita* (me gustan más los nombres originales pero no tengo ganas de ponerlos XD). También, ¿qué se sabe del manga de **Wedding Peach**? No he encontrado nada en internet T-T...

Cambiando de tema, las secciones que más me gustan de Minami son Gran Hermanotaku (es genial, ¡¡divertidísimo!!), el correo (está muy bien atendido ^^) y en general todas. "Hoy nos pasamos por la piedra" es un apartado que, creo yo, es muy divertido XD. A pesar de que se criticara a **Chobits**, y con ello a mis mangakas preferidas (que son *Clamp*), no me ofendió en absoluto, de hecho, me reí muchísimo, igual que con **Gals!**, un manga que quiero leer desde hace tiempo. Sé que no está hecho para molestar a la gente, por eso no entiendo cómo alguien se puede ofender tanto porque critiquen su manga preferido. ¡Y qué decir de los CDs! Me encantan ;).

Bueno, creo que ya me estoy pasando de largo, esto parece mi testamento o algo así... En fin, espero que me responda el señor *Argonath* XD, y si es así ¡un saludo muy grande para mi amiga *Carlita*, que sé que lee la revista :D!

¡Besos!

Nayru ^.^

Pues ahí queda tu carta, que desgraciadamente por salir aquí tardará un mes más en ser respondida por Argo, lo sentimos ^_^U
Por lo demás, ya sabéis, aprovechad las vacaciones estivales para hacernos llegar vuestras opiniones, que sigue siendo curioso ver cómo los foros de internet, que con suerte se leen 50 ó 100 personas, están a rebosar de críticas, comentario y opiniones, y en cambio esta sección, que se leen varios miles de personas y que por tanto resultan un lugar mucho más lógico para satisfacer vuestras necesidades como comunicadores, tiene problemas para seguir adelante.
¡No seáis vagos! Y además, recordad que se pueden enviar las opiniones por e-mail y no sólo por carta (de hecho, si es por carta agradecemos que sea en un diskete y ya pasado el texto con algún programa informático a tal efecto).
Ah, por cierto, también andamos escasos de chicas (o chicos) Minami. ¡Aprovechad el verano, los bikinis y los cuerpos dignos de ser mostrados!

La opinión de Lázaro

La pasión por el deporte

Es curioso, normalmente me cuesta mucho escoger un tema sobre el que escribir (que son ya 6 años escribiendo como mínimo mi sección y el editorial mes a mes, teniendo en cuenta además que antes escribía mensualmente en Dokan, y antes en Neko, y antes en...), pero cuando finalmente me pongo delante del ordenador, las ideas me desbordan.

Inicialmente iba a escribir sobre lo de la piratería comentando vuestras más que indocumentadas respuestas a mi artículo del número 49 (artículo que simplemente aplazo, ya que el tema me parece bastante serio y creo que debe tratarse a fondo, pues ya no es sólo pirateo de DVDS, es que ya te puedes encontrar hasta los mangas editados en España escaneados y puestos por ahí a los pocos días de salir a la venta. No me extraña que se haya iniciado una campaña anti-piratería tan agresiva...); después, tras el encuentro manga en Valencia, iba a hablar de la experiencia, del gusto que da hablar con gente que de verdad sabe y entiende de un tema, máxime cuando estás acostumbrado a foros en los que el cateto más ignorante (y os aseguro que hay muchos) habla como si fuera una eminencia; y finalmente, y tras ver con dolor cómo Estudiantes no podía hacerse con el título de la ACB, un título que vive diox que se merecía, y aprovechando que estamos en plena Eurocopa (aunque para cuando leáis esto estará terminando ya), voy a hablar de deporte. En el manga, claro, o al menos sobre todo en el manga. O al menos, eso voy a intentar ^_^U

Lo primero que me ha venido a la mente, aunque no tenga demasiado que ver con el manga, es por qué el fútbol es el deporte rey. Conozco casi todos los deportes que existen, he practicado por diversión o en competiciones oficiales en equipos de casi todo, y aunque comprendo que el fútbol es de los mejores, no entiendo cómo no es el baloncesto el astro mundial. Es como el fútbol, pero mucho mejor, porque el ritmo de juego es muchísimo más intenso, con remontadas frecuentes y jugadas instantáneas, sin tener que esperar un tedioso cuarto de hora hasta que a algún jugador se le ocurre alguna genialidad o haya algún contragolpe vertiginoso. Vamos, que yo he vivido este quinto partido de la final desde el segundo cuarto con el corazón a punto de estallarme, mientras que esa misma sensación en el fútbol sólo la vivo, con suerte, en los últimos minutos de un partido. Inútil hablar de otros deportes como el voleibol, balonmano o béisbol porque aquí son prácticamente desconocidos (y ojo, que el balonmano también me parece bastante trepidante).

Incomprensible me resulta la pasión por cosas como la fórmula uno o las motos, en las que prácticamente no pasa nada, y con suerte en toda una carrera vives intensamente un par de adelantamientos (o bueno, no, claro que tiene explicación, Tele5 compró los derechos de la fórmula uno y decidió convertirlo en algo importante (porque la fórmula uno en España jamás ha sido nada del otro jueves) para poder sacarle rendimiento. Y atención, que no lo digo como nada malo, la fórmula uno merece tanta atención como cualquier otro evento y los pilotos en ella metidos tanto respeto y admiración como cualquiera, y de hecho yo soy de los que cuando ha podido ha visto las carreras, madrugando o trasnochando para ello si hacía falta y animando a *Alonso*, *Pedrosa* o *Gibernau* como el que más).

Del tenis y el golf mejor ni hablamos, porque eso sí que me parece la muerte. El tenis aún tiene un pase, pero el golf...

Pero centrémonos, que me pierdo. A lo que quería llegar, aprovechando que como digo todo el país está volcado con la selección española de fútbol, es a si todo eso está fielmente reflejado en el manganime. Porque si no claro, uno ve una serie deportiva que le mola mucho, se vicia hasta el punto de empezar a practicar el deporte en cuestión y... Y luego resulta que esa magia que lo había enganchado no existe, con la consabida decepción (aunque claro, también está el caso de gente que simplemente se interesa y luego le gusta practicarlo sin más).

Obviamente, me refiero a las series que pretenden ser realistas, por lo que quedan fuera títulos como **Campeones**, en los que niños de 10 años en fases clasificatorias llenan a rebosar estadios enteros y chutan de portería a portería haciendo agujeros en las mallas. No, me refiero a las escasas series que tratan con un mínimo de seriedad el deporte en el que se basan. Y, dado que la mayoría de ésas suelen ser de deportes más pausados como el béisbol o donde no hay demasiado que inventar como el tenis, me parece que tendré que ejemplificar única y exclusivamente con el único manga actual que cumple los requisitos de lo que quiero decir: **Slam Dunk**.

Slam Dunk nos cuenta las aventuras de unos estudiantes de instituto en su periplo por los campeonatos correspondientes. Y el autor se molesta en intentar hacerlo realista. Aun así, tenemos a chavalines sin demasiada experiencia que se montan unas jugadas que ya quisieran muchos de la NBA. Sin embargo, y en contra de lo que viene siendo habitual, este manga en cuestión no se vende a la espectacularidad y siempre mantiene un cierto tono de realismo en todos los aspectos.

Ahora bien, ¿es un caso aislado? Yo creo que sí. En España juraría que se han emitido cinco series de animación de fútbol (**Campeones**, **Supergol**, **Súper Campeones**, **Goleadores** y **Shoot**), y de ellas sólo una, **Súper Campeones**, guardaba un mínimo de parecido con la realidad (aunque reconozco que **Shoot** no la he visto). En cuestión de baloncesto, sólo tenemos que recordar **Chicho Terremoto** para ver que tampoco es que abunde el realismo. Y en cuanto a series de voleibol o tenis, no he visto ninguna pero personalmente por imágenes que he visto con efectos especiales en los balones y tal también dudo que haya habido un mínimo rigor. Lo que de nuevo nos deja con que sólo el béisbol está medianamente bien tratado en **Touch**.

Eso, como digo, si nos centramos en el deporte en sí, porque si vamos a la de gente que congregan enfrentamientos entre chavales de instituto o colegio de ésos que en la realidad a veces no consigue traer ni a los padres de los que participan ya ni hablamos.

Y, por supuesto, sin entrar a valorar lo de las decisiones arbitrales, la deportividad a prueba de bomba o las labores de entrenadores que parecen estar ahí de adorno, pero es que ya me he pasado con creces de caracteres y total la idea general creo que ya está ahí para que seáis vosotros los que reflexionéis y saquéis vuestras propias conclusiones.

El mes que viene más.

Lázaro Muñoz

HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

EVANGELION

Algunos la llaman la serie por excelencia, otros la llaman la mayor mierda de la historia, y otros la llaman simplemente otra serie más, pero lo que sí sabemos todos es que todo aficionado que se precie ha oído hablar de ella. ¿Y qué hice yo? Pues verla, y aburrirme mucho mientras estaba tirado en la cama. Me senté en el sofá y cuando volvió mi madre de comprar tuvieron que llevarme a Urgencias porque me salía espuma por la boca. Luego me contaron mis padres que murmuraba algo así como: "Vendrán para matarnos...".

Tengo pensado construir un Evangelion, meterme dentro y ponerme en modo berserk. Pero le veo poca salida. Viendo lo que le pasó a *Gendo* va a ser que no. Aquí no hay bichos enormes a los que matar y despedazar. Pero es que mira que meterse en esas movidas... Primero coge el tío y se pone a crear clones, coge sangre de su mujer (creo que sin su permiso) y de un ángel que nunca me dijo de dónde sacó y se pone a hacer experimentos. Y le sale un pivón (bueno, uno no, cientos) que no me creo yo que esos niños que tenía a su cargo tuvieran quince años. Y encima del Barsa: pelo azul y ojos rojos (y en contrapartida tenemos a *Misato* con el pelo violeta... Mejor me callo). Lo que realmente hubiera estado gracioso es que la madre de *Ritsuko* hubiera tenido el pelo violeta, que todos sabemos que el fútbol levanta pasiones pero no me mates a la niña por ser del Barsa. Y así le pasó, que decidió hacer *puenting* en el momento menos oportuno y sin cuerda. Pero lo de la madre tiene pecado. Debía de estar mazo de anticuada cuando se programó, porque eso de instalarse Windows 98... Como todo buen hijo de vecino sabe, lo primero que hay que hacer es instalarse un buen antivirus. ¿Por qué? Porque, si no, ocurre lo de siempre: que entra un virus y tiene que venir un programador (o en su caso un técnico) y te dice que a ver quién le ha hecho esta chapuza. Pero esta vez le toco hacerlo a *Ritsuko* que para eso era su hija.

Y hablando de fallos, que digo yo que debía de ser desastroso estar allí arriba y dando tortas al ángel y que de repente te salga un pantallazo azul y te diga que hay un error del kernel32.dll y que el programa se reiniciará. Les pasó pocas veces pero fue porque se les olvidó cargar las pilas lo suficiente la noche anterior. En ese momento te cagas en el amigo *Bill*, te dices que por qué no hiciste caso y te instalaste Linux. Pero apechugas, te tapas la cara con las manos y piensas que por favor no me duela.

Tengo también pensado contratar para la nueva creación de los Evas a todo el personal que quede vivo de Nerv. Pero acabo de leerme el periódico y he visto lo del terrible accidente de la destrucción de la Tierra de ayer y creo que no podrá ser. Una pena. De todas formas he cogido el historial de los de allí y les estoy echando un vistazo para ver cómo eran. Se ve que el chico éste tenía una gran vida social y hacía amigos con mucha facilidad. Para mí que era por pilotar el Eva ése porque a los amigos se les veía muy pelotas, sólo estaban con él cuando había alguna movida con el robot. Y así le pasó: que si me voy de Nerv, que si vuelvo, que si me voy otra vez, los colegas perdieron la confianza en él y se largaron. O fue por eso, o porque ya no había ciudad donde vivir, pero me decanto más por lo primero.

La siguiente persona es una tal *Asuka*, de abuelo japonés, padres alemanes y educada en EEUU, que con quince años está en la universidad. No me extraña nada que tenga tan mala leche, con quince años y ya víctima del sistema estudiantil norteamericano, y todos los amigos bebiendo

alcohol y de juerga y ella "no, no puedo quedarme que tengo que volver a Nerv antes de que cierren y no puedo quedarme hasta tan tarde". Y los amigos se reían de ella, por eso se vino a Japón y se metió en clase con los de su edad.
Eso sí a esta chica el tiempo le da de sí de una manera sobrehumana: "Me quedan 180 segundos (en mi pueblo se dice 3 minutos) para acabar con los 11 Evas en serie" y le sobra tiempo para cargarse alguno dos veces y todo. Pues yo 180 segundos son los que tardo en saber si he puesto **Evangelion** o "La Biblia para niños en el futuro".

Siguiente. Misato... Ah, sí, la del Madrid. Por lo que veo era una experta en beber cerveza y cogerse cogorzas. Me interesa mucho esta chica para mi equipo, no tendrá problemas para encontrar alcohol. Por lo que respecta al plano técnico, tiene buenas ideas pero se ve que nadie la hacía caso cuando daba órdenes (podía ser debido a lo del alcohol). Al poco decidieron ascenderla y nadie sabe porqué. Se rumorea que se lió con un hombre misterioso, que regaba sandias cuando llovía y cuando atacaban ángeles. Creo que éste necesita una revisión médica.

Otra que tal baila es la del Barsa, la tal *Rei*. Que viendo lo que pasa, no es que no sincronizaba con su Eva, sino que era una gafe y un desastre. Al final siempre se cargaba su Eva o lo dejaba sin algún miembro. Primero se vuelve loco y destroza un cristal enorme, luego destroza el Entry-Plug, después mutila su robot y para terminar lo autodestruye. Ya sé a quién no debo dejar mi ordenador. Yo cuando me enteré de que había muchas como ella me cagué. Imagináoslo. No quiero ni pensarlo. Aunque eso sí, *Ritsuko* no se lo pensó mucho para destruirlas a todas. Hoy en día tenemos una conciencia social por lo de si el aborto es un asesinato de un ser humano o no... Pues bien, a ella le dio igual y pulsó el botón y se las cargó. Esta mujer iba para político.

De mi amigo *Gendo* no hablo. Lo que más me sorprendió fue que un día llegó y me dijo: ¡Mira, mira lo que me he hecho! Parecía un niño pequeño con un juguete nuevo. Y con razón, se había implantado un bicho en la mano. Y así le pasó, que todos los ángeles que atacaban (que por una vez no atacan los EEUU como en TODAS las películas) iban a por él directamente (alguno iba un poco perdido). Aunque por la postura que siempre tenía cada vez que atacaban no sé si se ponía en posición de pensar o se tapaba la cara para que no vieran que se estaba cagando de miedo. Llegué a pensar que tenía un modelo con los guantes pegados para la ocasión.

Y luego llegó lo que tenía que pasar, el Apocalipsis, que a mí me cogió de viaje de negocios a Cuenca y no me pilló. Pero luego me lo contaron. La verdad es que el niño ése, *Shinji*, debe de tener un problema serio. Ves que están destruyendo tu ciudad (los del gobierno encima) y tu "amiga" lo está pasando mal, pues nada, él pasando y poniéndose a llorar. Tranquilo, sigue llorando, que así seguro que solucionas las cosas. Y luego la gente a morir como chinches, y ahí tenéis a todo el personal dejándose la piel en defender su trabajo; eso son trabajadores, no como otros que ven peligro y salen corriendo para salvar el pellejo. Y como final, al pobre chaval, después de pasarlas canutas, no se le ocurre otra cosa que intentar matar a la otra superviviente del desastre. Si es que hay que ser más inteligente, sólo quedáis ella y tú, si la matas te quedas sin compañía (y encima del sexo contrario, ¡a repoblar, a repoblar!)... Al final parece que reacciona y se da cuenta. Pero no sé yo.

En resumidas cuentas, tengo ganas de emprender un proyecto de tal calibre. Aunque pensándolo bien, voy a necesitar mucho dinero (aún no sé de dónde sacó tantos millones *Gendo*) y buscar un sitio en el subsuelo lo suficientemente grande como para construir otra ciudad bajo tierra. A lo mejor en la fosa de las Marianas me dejan hacerlo porque no creo que debajo de Japón me lo permitan. Aun así lo intentaré.

¡Ah! Al final mis padres no me llevaron a Urgencias, sino a un manicomio, y es que esta serie acaba con cualquiera.

La serie es... No recomendable a mentes débiles ni a mentes en su sitio, de hecho, no es apta para ninguna mente que se precie de serlo. Esta serie es capaz de descolocar las ideas y trastocar todo pensamiento lógico. Las autoridades del manga y el anime recomiendan el no visionado de Evangelion a riesgo de locura o fanatismo extremo.

El autor debería... Dejar de meterse por la vena sustancias alucinógenas mientras ve "Los 10 Mandamientos" y dedicarse a otras cosas tales como crear otros personajes como chicas de pelo azul (está encasillado) y una extraña piedra azul con poca ropa o en su caso meterse a cura que le veo yo mucho futuro exponiendo teorías sobre cómo son los ángeles.

Rick Eternity



Japón Práctico 8

Hola colegas, soy vuestro amigo y vecino el Mensaje Secreto. Si me habéis descubierto, os merecéis algo de información extra, como por ejemplo que lo de que es inconveniente regalar cuatro cosas es porque en japonés "cuatro" se lee igual que "muerte", o que como es mi "nuevo debut" apareceré dos veces. ¿Dónde será mi segunda aparición? Pues en este mismo texto hay una pista ;)

Teléfono

El sistema de telefonía de Japón no es como el de España, y lo más probable es que si vais vuestros teléfonos móviles no funcionen (o si lo hacen os salga por un pico cada llamada). Así pues, vamos a ver las opciones que se nos ofrecen.

Los teléfonos públicos verdes son los más comunes. Algunos sólo aceptan monedas de 10 y 100 yenes. Para llamadas nacionales.

Los teléfonos públicos grises de Japan Telecom tienen pantalla digital, un botón con traducción al inglés y desde ellos se pueden hacer llamadas internacionales. Se pueden comprar tarjetas telefónicas con motivos tradicionales o curiosos en lugares turísticos.

Lo ideal para hacer una llamada internacional es desde un teléfono público con una tarjeta de 5.000 yenes por ejemplo, llamar de 23:00 a 8:00 con la tarifa más económica a través de KDD o NTT o llamar a cobro revertido. Las llamadas locales cuestan 10 yenes por minuto, y hay que omitir el prefijo dentro de la provincia.

Los teléfonos móviles extranjeros normalmente no son compatibles en Japón (salvo casos muy excepcionales, todo eso que viene en las características de los móviles y a lo que rara vez dais importancia tipo si son bibanda, tribanda, cuatribanda, etc). Lo mejor es comprar uno allí por 10.000 yenes (con 3.000 yenes en llamadas).

Código de acceso internacional: IDC 0061, Japan Telecom



0041, KDD 001. España 34.

Para llamar a cobro revertido desde Japón a España: 005 - 39 - 341 y esperar instrucciones.

Para llamar desde Japón: 00 - 134 y teléfono completo con prefijo

Para llamar a Japón: 00 - 81 y teléfono quitándole el 0 del prefijo.

EMBAJADA DE ESPAÑA EN TOKIO
3-29, 1-chome, Roppongi, Minato-ku, Tokio 106-0032
Telf. (03) 3583 - 8531/2

Horarios

Tiendas: de 10:00 a 20:00. De lunes a domingo. Hay tiendas 24 horas como Seven-Eleven, Lawson's, Am Pm, etc. Los supermercados y grandes almacenes suelen cerrar un día a la semana entre lunes y viernes.
Bancos: 9:00 a 15:00. Cierran fines de semana y festivos.
Templos: 8:00 a 16:00.
Correos: 9:00 a 19:00. Sábado 9:00 a 17:00. Domingo 9:00 a 12:30. Oficina central 24 horas.
Metro y trenes: 5:00 a 24:00. Hora punta: 7:30 - 9:00 y 17:00 - 19:00.
Comidas: desayuno 7:00 - 9:00, comida 11:30 - 13:30, cena 18:00 - 19:00.



Corriente

En Japón, la corriente eléctrica alterna es de 100 voltios, pero la frecuencia es variable, 50 Hz en el este de Japón (Tokio incluido) y 60 Hz en el oeste. Los enchufes son de dos patillas planas por lo que se hace necesario un adaptador o transformador. Un adaptador apenas cuesta 300 yenes. Es aconsejable llevar un alargador con varios enchufes, así sólo hace falta un adaptador y puedes enchufar todo lo que quieras.

Propinas y Ryokan

No es habitual dejar propina, incluso pueden rechazarla. Se suele pagar entre todos o uno por todos, no por grupos.
RYOKAN: Hospedaje tradicional. Muchos cierran a las 23:00, si se llega más tarde pedir unas llaves. Descalzarse a la entrada y esperar a que la dueña salga al encuentro del huésped para entrar. Descalzarse y ponerse las zapatillas que te indiquen. Respetar al máximo lo que hay en la habitación, andar descalzo o con calcetines sobre el frágil tatami. Suele haber una mesa baja con té y quizá dulces. Una cesta con una pequeña toalla que se usa como esponja en el baño comunal. También ofrecen un "yukata" que se pone mientras se esté en el ryokan, incluso salir a la calle en los centros turísticos o manantiales termales. El lado izquierdo se cierra sobre el derecho.

Cada ryokan tiene sus propias normas para el baño común, horarios, mujeres, hombres, etc. Lo principal es asearse en la ducha para entrar limpio en la pila de agua caliente. No debe ensuciarse el agua ni vaciarla ya que la usan los demás huéspedes.

Datos prácticos
Y FIESTAS DE JULIO

Regalos

Los regalos son muy importantes en Japón. Compre un lujoso artículo alimenticio, en particular especialidades locales y tés de calidad. Haga siempre regalos pequeños, para que el agasajado no sienta la obligación de corresponder. No espere que los abran delante de usted. La apariencia también es importante, un buen envoltorio o una bolsa de una tienda elegante también. Vino, chocolate o flores son buenos regalos. No los crisantemos, ni cuchillos, ni blanco, ni rojo, ni cuatro cosas por las connotaciones negativas que conlleva.

Aseos y Onsen

Los aseos japoneses pueden ser de muy sofisticados (con todo tipo de botones) a básicos (un simple agujero en el suelo). Suele haber aseos occidentales en estaciones grandes, centros comerciales y parecidos. Por lo general, no se proporciona papel higiénico ni toallas, conviene llevar pañuelos de papel aunque muchos publicistas te los regalan por la calle.

El comportamiento en un onsen suele ser como en el de los baños comunes. Hay quien utiliza bañador en las piscinas al aire libre (rotenburo) pero casi todo el mundo va desnudo. Hay que lavarse y enjuagarse a fondo en las duchas y grifos que hay fuera de la pila y cuidarse mucho de no entrar con jabón o champú. La pequeña toalla puede usarse para lavarse, cubrirse parte del cuerpo, colocarla encima de la cabeza mientras se baña (dicen que así se evitan desmayos) o secarse al salir.



Direcciones

Como las direcciones tienen un sistema demasiado complejo, incluso para los propios ingleses, lo más recomendable es llevar un mapa y el teléfono del lugar a donde se quiere ir.

Emergencias

Las llamadas a emergencias son gratuitas. También hay servicios para el extranjero por parte de diferentes organismos.

Los terremotos se notan más en la parte alta de los edificios. En caso de uno fuerte, se debe abrir todas las puertas, cerrar el gas y refugiarse bajo el marco de una puerta o de una mesa robusta y esperar a que pase el efecto.

Hay pocas zonas consideradas peligrosas pero conviene evitar a los yakuza, a los partidos políticos extremistas y a algunas sectas religiosas. Normalmente no hay peligro alguno en que una mujer viaje sola por el país.

Las tarifas hospitalarias o médicas son extremadamente caras, lo ideal es tener un seguro de viaje antes de ir y acudir a un lugar concertado con la aseguradora para recuperar el dinero a la vuelta.

Fichas: Ropa y zapatos

Llevar ropa cómoda, zapatos fáciles de descalzar, calcetines sin agujeros, no quedarse descalzo nunca para evitar hongos. Evitar las faldas que son inconvenientes para sentarse en el suelo.

Tallas: suelen ser más pequeñas y las mangas más cortas. No olvidar quitarse los zapatos antes de entrar en un probador.

Camisetas	Japón	S	M	L	XL			
	Europa	44	48	52	56			
Señora	Japón	4	5	7	9	11	13	
	Europa	34	36	38	40	42	44	
Calzado	Japón	23	24,5	25	26	27	28	29
	Europa	37	38	39	40,5	42	43	44,5

Fiestas de Abril

1 - 15 de julio: Yamagasa Matsuri en Fukuoka. Carrera de carrozas.
7 de julio: Tanabata Matsuri, Festival de la Estrella. Se decoran las cañas de bambú con tiras de papel con poemas escritos.
13 - 16 de julio: O-Bon. Fiestas en honor a los difuntos.
14 de julio: Nachi no Hi Matsuri, Festival del Fuego, Santuario Nachi de Nachi Katsura en Wakayama. Monjes de blanco portan 12 antorchas.
17 y 24 de julio especialmente: Gion Matsuri, Santuario Yasaka, Kioto. Desfile de carrozas.
Mediados de julio: Festival de Música Kangensai, Santuario Itsukushima de Miyajima en Hiroshima. Música y bailes de la corte en barcas.
Mediados de julio: Cuarto torneo de Sumo, Nagoya. Dos semanas.
Tercer lunes de julio: Umi no Hi, Día del Mar (FN).
23 - 25 de julio: Soma Nomoai Matsuri, Santuarios de Ota, Nakamura y Odaka en Fukuoka.
24 - 25 de julio: Tenjin Matsuri, santuario Tenmangu, Osaka. Barcos transportando templetes en el río Dojima.
Último sábado de julio: Hanabi Taikai, río Sumida, Tokio. Cerca de Asakusa espectaculares fuegos artificiales.

Vacaciones muy frikis sin tener que volver en calzoncillos

FRIKIS SIN DINERO

Empieza a llegar el calorcito y las vacaciones se van notando cada vez más. Aunque todavía falta un poco, y sabiendo el problema que puede llegar a resultar el viajar para los frikis pobres, os voy a dar un par de consejillos para que paséis unas buenas vacaciones viajando y visitando los salones de la geografía nacional.

En pleno verano hay un par de salones donde podemos disfrutar de nuestra mayor afición sin preocuparnos por trabajo o exámenes. Pues bien, muchas veces estos viajes resultan bastante caros y si no sois de los que recibís una paguita extra por buenas notas, podéis tenerlo muy difícil para asistir a estos eventos. Por tanto, mi primer consejo es ahorrar. Sí, ya sé que habiendo tantas series que comprarse a veces ahorrar es un verdadero problema, pero los céntimos que os sobren del autobús o del café, podéis ir metiéndolos en una hucha (de la que sea imposible sacar un duro si no la rompes) y al final podéis tener un dinerillo extra con el que no contabais.

Para llegar a un salón debéis coger un medio de transporte adecuado y barato. Si vais en grupo, a veces los trenes hacen descuentos, y buscad en las agencias de viaje, porque en ocasiones pilláis un vuelo a buen precio sin tener que pasaros diez horas metidos en un tren. Y siempre preguntad si hay descuento con el carné de estudiante o el joven. Buscad mucho por internet, que puede ser un buen aliado. El alojamiento tampoco es un problema ya que los salones suelen hacerse en ciudades que cuentan con albergues juveniles. Si no os molesta demasiado el carecer de lujos y preferís pasarlo bien con los amigos, os recomiendo que no titubeéis un instante y os aventuréis en el maravilloso mundo del alberguista. Con el carné de alberguista y el carné joven lográis alojamiento bastante correcto y económico. Si lo vuestro es el lujo de un hotel con su bañera y baño individual, acudid a una agencia de viajes y preguntad por los descuentos de los hoteles y los precios especiales.

Y una vez en el lugar de vacaciones, tened cuidado con los gastos. Por poner un ejemplo, no os dejéis llevar por el hambre y almorcéis en el primer lugar que encontréis. Buscad un sitio asequible y de calidad donde el comer no sea un sacrificio monetario. En las callecitas cercanas suelen encontrarse lugares donde poder disfrutar de una buena comida. Y si ya el dinero escasea de verdad, siempre podéis llenar vuestra maleta de pan y embutidos y haceros unos buenos bocatas para ya no gastar ni un duro. Un consejo bastante importante, si vais a un salón, tened cuidado con las compras de merchandise que a veces parece que por estar fuera de nuestra ciudad, el gasto no importa, pero cuando llegamos a casa y vemos el pastón que nos hemos gastado, llegan los agobios y la desesperación. Y recordad los que en vuestra ciudad tengáis una tienda especializada cerquita, a veces resulta más costoso comprar las cosas en los viajes (por eso de que no todas las tiendas ponen los mismos precios y la subida del importe debido a los salones) y otras veces lo mejor es que nos regalen esas mismas cosas por un cumpleaños o un santo.

(NdL: Y aunque esto debería ser de cajón, guardad siempre dinero para la vuelta si no tenéis el billete sacado, que es histórico el caso de un friki tan friki que empezó a comprar a lo loco y el último día tuvo que estar mendigando porque no sólo no tenía dinero para comer, sino que tampoco lo tenía para pagarse el billete de vuelta a casa).

Por último, recordad lo que siempre os comento: Este tipo de viajes son para pasar un buen rato ya sea en compañía de los amigos o en pareja, por lo que no os deben preocupar temas como las estrellas que puedan tener un hotel o los tenedores de un restaurante. Eso sí, cuidado que por el mundo hay mucho bicho raro suelto. Andaos con ojito y no os fiéis de los desconocidos.

Venga, echadle imaginación al tema y que paséis unas buenas vacaciones.

Eva R. Evrard

Estaría bien una actividad así dado el calor que reina en los eventos veraniegos...

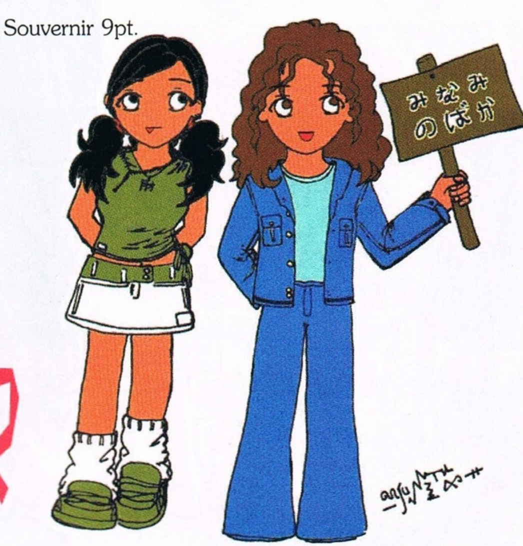


Esto desgraciadamente cuesta mucho dinero (me refiero al parque acuático, malpensados...)



Souvernir 9pt. Souvernir 9pt.

Otaku no Baka



LAS PARANOIAS DEL LECTOR

Ya hemos recibido los primeros votos, ya tenemos patrocinador, ya hemos conseguido que la sección sea mensual y ya hemos decidido quién será el primer ganador, ¿qué nos falta? Lo más importante, dar a conocer todas estas cosas.

Para aquellos que no leyeron la Minami 49, **Otaku no baka** es una sección (a partir de ahora) mensual en la cual, dándoos una pregunta sobre manga o anime, os pedimos que la respondáis argumentando vuestras respuestas, para que así, un mes podamos informaros de los personajes o mangas más votados, el ganador de dicho mes, etc, y al mes siguiente, hacer una especie de rinconcito de las argumentaciones, en el cual meteríamos las más emotivas, divertidas, paranoicas... Que nos hubierais hecho llegar.

Como ya debéis imaginar, para que esto funcione necesitamos vuestra colaboración, así que animaos a participar, únicamente tenéis que responder a la pregunta que veréis al final de la página y mandarla a una de las direcciones que tenéis a continuación:

Electrónica:
otaku_no_baka@telefonica.net

Física: **Otaku no baka**
C/ Huelva nº 104, 10º-1ª
08020 Barcelona

Y ahora ya podemos pasar a los temas relacionados con la pregunta del mes pasado...

¿A qué personaje de manga no os importaría tirar por un precipicio?

Reconocemos que la pregunta se las traía, pues casi nadie tiene a un solo personaje al que odia con toda su alma, pero vistos los resultados, estamos contentas de decir que ha salido un claro ganador, empatado, las primeras dos semanas, con otros dos.

Así pues, vamos a desvelar la incógnita... ¿Quién es el más odiado? Ni más ni menos que... ¡*Shinji Ikari*, de **Evangelion**! Los dos chicos con los que rivalizaba en esto de ser el mejor candidato a empujar por un precipicio fueron *Kaede Rukawa* de **Slam Dunk** y *Son Goku* de **Dragon Ball** (a este último, curiosamente, varias personas lo votaban porque al ser casi inmortal no le iba a pasar nada si caía por un precipicio... Si es que... Vaya imaginación tenéis algunos... XD).

Obviamente, hubo muchos más votos, pero como el espacio no sobra, dejaremos para el próximo número las curiosidades y motivos de voto.

¿Qué pasa con el premio?

Como ya os dijimos, al ver la buena acogida que esta teniendo esta sección, pedimos al jefe que nos dejara dar algún premio a la mejor argumentación, cosa que aceptó sin poner ninguna pega al asunto.

Visto esto, fuimos a pedir que nos patrocinaran la sección y, nos enorgullece decir que la tienda barcelonense llamada Antifaz Cómics (que vende todo tipo de cómics y cuyo logo podéis ver en esta misma página) aceptó la propuesta, dándonos libertad para escoger el premio que nosotras quisiéramos.

Dicho eso, sólo cabe añadir que los premios para este primer mes son: El DVD edición especial de la película **Akira**, el DVD de la película **La tumba de las luciérnagas** y por último el doble DVD con la serie entera de **Casi 15 años.**

Otra cosa que se nos olvidaba... En el caso de que no nos podamos poner en contacto con el ganador para decirnos dónde debemos mandar el regalo, éste pasará a la persona que escribió la segunda mejor argumentación.

Y aunque ha sido muy difícil escoger entre tanta gente, ya tenemos a un ganador, cuya respuesta a la pregunta ponemos aquí debajo, íntegra. Así pues, quien se lleva estos DVDs será... *Almudena Mas Pina*, ¡enhorabuena!

Almudena nos dice:
Yo sin dudarlo despeñaría a Bunny de ***Sailor Moon,*** *¿por qué? Pues en primer lugar por sus discursos. Blablabla... justicia, blabla... sentimientos, blablabla... amor, y claro ahora el toque final "EN NOMBRE DE LUNA TE CASTIGARÉ" (con pose ridícula). Habrase visto cría más cursi... ¬¬ Y en segundo lugar por los bailes que se pega cada vez que va a realizar un "ataque" con sus artilugios (diadema, cetro, etc), que en vez de estar haciendo un ataque parece estar en plena actuación de teatro en el colegio. ¡Eh! Y que conste que las demás Guerreros no se salvan, ¡que son todas igualitas!*

Con esto nos despedimos este mes, no sin antes formular la nueva pregunta a la cual tenéis que responder:

¿Con qué manga inundasteis toda la habitación a base de lágrimas?

Ya sabéis, ¡a votar! ¡Esperamos vuestras colaboraciones!

Azukys y **Yunita**

KoGals

Louis Vuitton, Channel, D&G... El peligro de las marcas

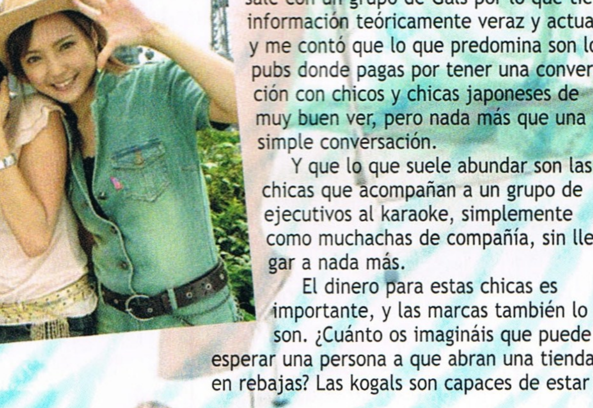
Esta vez no voy a hablar de lo maravillosa que es esta tribu y me voy a dedicar a explicar los puntos negros que se esconden tras la divertida y bonita cara que os he ido contando en estos dos meses.

El pasado Mayo apareció un interesante artículo en la Crónica de El Mundo, que os voy a resumir brevemente para que os hagáis una idea: *"Adolescentes japonesas de clase media se prostituyen para comprar ropa de marca. Empiezan por aceptar un café y acaban en la cama en lo que eufemísticamente se llaman <<relaciones de ayuda>>. Casi el 20% de hombres japoneses aprueba esta práctica"*. Esto es lo que aparecía en la cabecera del artículo, pero aún hay mucho más.

Todos sabemos la devoción que sienten los hombres adultos por la imagen clásica de las colegialas: mini faldas de cuadros, camisa... Pues esto en Japón es exactamente igual. Las chicas que suelen tener relaciones o simplemente hacen un striptease se concentran en mayor parte en Shibuya, donde esperan que al anochecer algún hombre de negocios las pueda ''ayudar''; el dinero que sacan lo invierten en comprar bolsos de las marcas ya mencionadas. Las estadísticas nos hablan de niñas que desde los 13 años ya empiezan a practicar esto.

Hasta aquí tan sólo nos habla de las niñas japonesas, pero ahora le toca el turno exclusivo a las gals, el artículo continua con: *"Vistosas adolescentes permanentemente bronceadas con rayos UVA, con el pelo teñido de naranja o cobrizo, pestañas postizas y la cara muy pintada, pasean luciendo uniforme con el móvil en la mano. Son las llamadas Ko-guiaru, del japonés Ko, pequeña, y del inglés coloquial gal, chica*", nos cuenta cómo estas chicas se anuncian en Internet, ponen sus fotos en cabinas de teléfono para que los hombres de negocios las llamen, con reclamos hacía médicos u hombres de clase alta, porque así la discreción será mayor. Pero no nos equivoquemos, ya que no todas llegan a mantener relaciones sexuales con ellos, sólo un pequeño porcentaje (*NdL: Bueno, eso es discutible, ¿si tan pequeño es cómo es que se han creado esa fama?*), las demás no llegan más que a una conversación o darse de la mano.





Después de leerlo hablé con una amiga mía que está ahora mismo viviendo en Japón y le pregunté sobre ello (esta chica sale con un grupo de Gals por lo que tiene información teóricamente veraz y actual), y me contó que lo que predomina son los pubs donde pagas por tener una conversación con chicos y chicas japoneses de muy buen ver, pero nada más que una simple conversación.

Y que lo que suele abundar son las chicas que acompañan a un grupo de ejecutivos al karaoke, simplemente como muchachas de compañía, sin llegar a nada más.

El dinero para estas chicas es importante, y las marcas también lo son. ¿Cuánto os imagináis que puede esperar una persona a que abran una tienda en rebajas? Las kogals son capaces de estar todo un día antes haciendo cola delante de las tiendas más prestigiosas como Prada, Luis Vuitton, Alba Rosa...

Otro tema que solemos confundir: Alba Rosa no es una marca comparable al Bershka o a la Pimkie de aquí, Alba Rosa es una tienda muy cara, donde unos simples pantalones pueden costarte 25.000 Ptas; podríamos compararla con una Miss Sixty mundialmente conocida (comparando precios).

Personalmente considero que cada uno es libre de hacer lo que quiera, mientras no esté obligado y lo haga por propia voluntad, ¿quiénes somos para meternos? Ahora bien, no todas las japonesas lo hacen, ni todas las gals son prostitutas, tenéis las estadísticas para convenceros, las explicaciones previas y probadas, e información de primera mano, para daros cuenta de que hay mucho consumismo, pero que no por ello muchas chicas llegan a más de una simple conversación.

He creído conveniente hablar de ese artículo ahora, ya que es de los mejores que he leído publicados en los diarios de nuestro país, y considero que es fundamental para que os hagáis a la idea de que es verdad que las gals o las niñas japonesas son consumistas, pero que más allá de una conversación o de pasear por una calle llegan sólo unas pocas.

Para el mes que viene os estoy preparando una entrevista con una Kogal de verdad majísima que conozco, así podremos saber qué opinan de todo esto, y cómo poder llegar a entenderlas. También tengo en mente un concurso fotográfico de la ''Gal Miss Minami'', pero he de desarrollar todavía la idea que tengo. Y tranquilos que nos quedan muchísimas cosas de Gals que conocer, sus películas, revistas en profundidad, su jerga particular...

Y no os quepa duda de que este verano, cuando vaya a Japón, haré una crónica de gals.

Anna Gómez (SaKuRiTa)

ParaPara AllStars

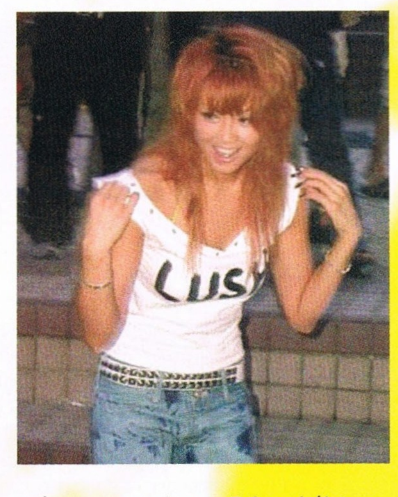
¿Qué mejor forma de aprender todas las coreografías posibles que viendo bailar a estas chicas tan guapas?
Después de hablaros un poco sobre los orígenes y lo que es el Parapara en sí, hoy pasamos a presentaros a las **Para Para Allstars**.

Aunque desde 1994 ya había vídeos (sí, vídeos, ¡la prehistoria!) para que la gente pudiera aprenderse las coreografías y luego presumir en la discoteca, hasta el año 2000 no se les ocurrió la idea a los genios de Avex Trax de crear un grupo 'profesional' de paralistas, para extender la popularidad del ParaPara por todo Japón (y parte del extranjero).

Un par de modelos de revistas para gals, un par de chicas que ya supieran lo que es el ParaPara y ¡listo!, la primera formación de las **Para Para Allstars**: *Satoko Yamazaki* y *Tomomi Kudou* (las modelos) por un lado, y *"Richie" Watanabe* y *Maki Koyata* (las veteranas) por otro (*Richie* ya había aparecido en otros vídeos de ParaPara, como por ejemplo el **ParaPara Kyooten** en 1996). Con estas cuatro chicas, comenzó una serie de vídeos (primero, luego DVDs) que llegaron a alcanzar unas cotas de popularidad altísimas, llamados **Para Para Paradise**.

Para el volumen 2 de la serie, se unieron dos nuevas chicas, *Ryoko Odakura* y *Miho Kawara*, y así se quedó el grupo hasta el volumen 4, en cuya presentación en el Avex Rave 2001 (17 de Agosto), ¡*Tomomi* anunció que se retiraba! T_T Con lo monísima que era... Y encima para dedicarse al Cyber Trance... En fin. Con la formación de cinco chicas llegaron hasta el volumen 7.

Ya sabemos lo que pasa, las modas vienen y van, sobre todo en Japón según parece... Y la popularidad del ParaPara y el Eurobeat en general empezó a decaer,



Tomomi, la desertora, ¡y la más mona!



De izquierda a derecha, arriba: Ryoko, Maki, Miho y Tomomi. Abajo: Richie y Satoko



así que este volumen 7 fue el último (¡por ahora!). Salió el 24 de julio de 2002, y en agosto, más concretamente el día 23, se anunció la disolución de las Para Para All Stars, coincidiendo con la salida del **Super Eurobeat 130** (¡¡¡130!!! @_@). Hicieron su última actuación en la discoteca Velfarre, la meca del ParaPara.

Bueno, chicos y chicas, si las Ganguros se han vuelto a poner de moda, luego vienen las plataformas otra vez y... ¡Dentro de nada seguro que el ParaPara! Así que estáis a tiempo de aprender para que os pille al día, por lo que lo suyo es que nos veamos aquí el mes que viene ;)

Shibuya 109
Hotaru

La formación final.



"Richie" Watanabe
Altura: 1'55
Grupo sanguíneo: O
Zodíaco: Leo

Maki Koyata
Altura: 1'61
Grupo sanguíneo: A
Zodíaco: Aries

Ryoko Odakura
Altura: 1'68
Grupo sanguíneo: O
Zodíaco: Tauro

Satoko Yamazaki
Altura: 1'55
Grupo sanguíneo: B
Zodíaco: Libra

Tomomi Kudou
Altura: 1'67
Grupo sanguíneo: O
Zodíaco: Géminis

Miho Kawara
Altura: 1'58
Grupo sanguíneo: O
Zodíaco: Tauro

Richie y Satoko suelen encargarse de bailar las canciones más 'serias', mientras que Maki, Ryoko y Miho (las pobres) tienen que sufrir las que tienen los pasos más ridículos, como "Snake Dance" o "Bazooka Pistolero", por poner un ejemplo. Esto se nota más sobre todo en los últimos volúmenes.



Llega el verano, y además de las piscinas y los helados, con el verano vienen un montón de estrenos de cine. Es la época de las películas ligeras, de las de palos, de las fantásticas, es decir: de las que mola más ir disfrazados.

NO SÓLO DE MANGA VIVE EL COSPLAY

No es que esto sea nuevo, desde hace eones los aficionados de las grandes sagas de ciencia ficción (**Star Trek, Star Wars, Galáctica, V...**) acuden a las numerosísimas convenciones que se celebran por Estados Unidos disfrazados de sus personajes favoritos, y más recientemente no se pierden un estreno, una premier o lo que sea de la última película de la serie en cuestión sin lucir sus mejores (o peores) galas, sin dejar pasar la oportunidad de ser *Spock, Darth Vader* o los *midiclorianos* (o al menos intentarlo, por qué no).

Y no sólo la ciencia ficción mueve a la gente, el cine de terror y alguna película de culto provocan avalanchas de fans luciendo el palmito. Éste es el caso de **"The Rocky Horror Picture Show"**, la proyección de esta película es una auténtica fiesta para sus seguidores y acuden en romería desde otras ciudades cuando la reponen (hasta suele haber "animadores" que te hacen la película interactiva :P). Otro buen ejemplo podrían ser las sagas de *Freddy Kruger* (**Pesadilla en Elm Street**) o *Jason* (**Viernes 13**).

A estos grandes y pequeños clásicos hay que añadir los "últimos" en llegar: **Matrix, El señor de los anillos, Resident Evil, X-Men, Harry Potter** (de la que se habrá estrenado la tercera peli cuando leáis esto y más de uno habrá ido disfrazado, yo la primera) y alguna que otra que no recuerdo.

Así que no penséis que disfrazarse para un acontecimiento, sin ser carnavales, es exclusivo del manga (jo, nos quedamos sin la exclusiva), aunque bien es cierto que desde que a los aficionados al manga nos ha dado por ir disfrazados la mitad del tiempo, parece que está más de moda ir a los estrenos de películas con cosplay. Hasta en los carnavales se nota esto y aunque antes siempre estaban los *"supermanes"* y *"batmanes"* de turno, ahora mucha más gente va disfrazada (y se apaña un traje) de la película que más ha pegado ese año; antes era bastante difícil ver a alguien disfrazado de *Indiana Jones* o de *Titanic* (sí, sí, del barco).



Lo que es seguro es que los aficionados a disfrazarnos le damos a todo un poco, así que no nos parece raro encontrarnos a gente disfrazada de películas o cómic americano en el salón del manga, ni gente disfrazada de manga en el salón del cómic (aunque los que nos disfrazamos de manga seamos la mayoría en ambos eventos); y aunque en el Salón del Cómic de Barcelona no se celebre concurso de disfraces, siempre queda más animado y más vistoso ver a unos cuantos por ahí vestidos de algo, por darle color. En otras ciudades (como Madrid) los salones de cómic sí tienen concurso de disfraces, con premios tanto para los de manga como para los que no, y parece que la fórmula atrae a más público.

De un tiempo a esta parte, y debido sobre todo a que los responsables de Hollywood han llevado a la pantalla grande muchos personajes de cómic de toda la vida, llama mucho más la atención a la gente a la hora de hacerse disfraces (porque me diréis que es lo mismo ir vestido de *Daredevil* que ir vestido que *Forrest Gump*). Así que aprovechad la ocasión que ahora la oferta es muy amplia...

Y es que ir disfrazado a ver las películas es mucho más divertido, es como si te montasen un salón para ti solo, y es una forma de disfrutar mucho más tus películas favoritas (y aunque no sean favoritas :P).

Para cerrar este espacio os animo a participar en esta sección (pues muchos nos habéis preguntado), y a que nos mandéis vuestras fotos de cosplay al siguiente e-mail: minami_cosplay@wanadoo.es . ¡Esperamos vuestros disfraces!

Momoko



Las Charm! en Jerez y el Salón del Cómic de Barcelona



Buenas, buenas. Bienvenidos un mes más, el penúltimo, a la selección de participantes para la segunda fase de Operación Friki, ya encarrilada, cuando llega el buen tiempo, hacia el sprint del verano, de donde saldrán los que enfilen la recta final de su actuación de La Farga de L'Hospitalet. Desde aquí también disculparnos con Yumiko, que la colocamos en Blanes, sin darnos cuenta que ella es de Blanes, pero la Blanes gerundense.

Camino del Sur

El pasado mes de abril, las chicas de Charm se dirigieron hacia el sur, invitadas por la Asociación Otaku Shin, que organiza junto al Ayuntamiento de Jerez de la Frontera el Salón del Manga de Jerez. Charm venía de Madrid, donde había asistido a la entrega de los Premios de la Música, los llamados "Grammys españoles", donde nuestra chicas tuvieron oportunidad de conocer a artistas como Andy & Lucas, David de María, Mago de Oz, Medina Azahara y a bastantes personajes más del mundo de la música.

Posteriormente, Lydia y Pilar -ya que Marta estaba asistiendo a un simposio de fin de carrera-, se encaminaron hacia Jerez, donde llegaron algo cansadas tras tantas horas de carretera. Fue al día siguiente cuando, tras recoger a Marta en Sevilla, se dirigieron al recinto del IFECA en la ciudad gaditana, donde les esperaba una nutrida selección de seguidores y activos miembros de su club de fans, armados de pancartas y cámaras de fotos, como Shaoran Li, 3J, Inma, Cristina, Lulu, Paine Gunner, Yuni, Leticia, etc, a quienes se habían unido las bailarinas de Ko-Charm, que habían llegado a primera hora.

Recibidas por Shinji y el resto de la gente de Otaku Shin, estuvieron un buen rato firmando autógrafos y haciéndose fotos hasta que, después de la comida, se retiraron a preparar el concierto. A las ocho de la tarde, Lázaro Muñoz subía al escenario del Salón para presentar a Charm, ante un público variopinto que había estado asistiendo a las distintas actividades. El concierto arrancó con su primer single, "Ese chico", que interpretaron con la colaboración de las Ko-Charm, anteriormente conocidas como las Playdance, a la que siguió "Un tercio de puro amor" y la primera balada del concierto, "No sería mejor", cantada por Pili. A continuación, Marta presentó un tema que no se incluye en su disco, pero que se ha convertido en un éxito gracias a su edición en vídeo doméstico: "Blurry Eyes", el primer tema de apertura de la serie DNA2, basada en el manga de Katsura. A continuación, Charm cambió el "chip" al idioma japonés y, de esa guisa cantaron "Get Along" de Slayers y Lydia, a continuación, "Don't You See?" de Dragon Ball GT. Marta, a continuación, cantó una versión especial del "Kanzozuka tenshi no thesis" de Evangelion, y Pili, posteriormente, el tema "Actriz frente al espejo", un tema de la serie de reciente estreno en DVD, Kimagure Orange Road.

El siguiente tema fue un estreno, se trata del tema de Inu-yasha, "Change the World", cantada en español, para seguir con "Sobakasu" y el tema que, habitualmente, cierra todos sus conciertos, el imprescindible "Tatakae Otaking", cantado en los dos idiomas y que hizo que el escenario temblara ante la cantidad de gente subida sobre él. Antes de terminar el concierto, subieron algunos de los componentes de su club de fans, que les hicieron entrega de una placa en recuerdo de su visita a Jerez, mientras que los directivos de Otaku Shin les hacían entrega de un diploma acreditativo de su participación.

El domingo, al terminar el concurso de karaoke, Charm regresó al escenario para hacer un pequeño show, más corto que el del día anterior, pero igualmente intenso, comenzado con "Sukiyaki", el clásico tema de los sesenta, para a continuación,Pili encarar "Kokoro", Marta "Fukashita I Love You" de la película de Kimagure Orange Road", y dos pequeños regalos para acabar, una interpretación *a capella* del



tema principal de Hamtaro y "Sensación", la canción con la que habían participado tan sólo cuatro días antes en la selección del Festival de Benidorm. Desgraciadamente, nuestras chicas no llegaron a las semifinales, a las que sólo pudieron pasar doce de los cerca de trescientos convocados a esos castings.

Una vez finalizado el concierto y el Salón, Charm se fue a Sevilla, donde tenía pendiente una entrevista en TVE y una pequeña sesión de fotos en la Plaza de España (Planeta Naboo, para los frikis de Star Wars, claro).

Camino del Norte

Y en el segundo fin de semana de mayo, Charm volvió a reunirse, ya que el programa "Mas allá de la viñeta", que se emite en la cadena de emisoras catalana Com Radio, les invitó a cantar, dentro de las actividades que el stand de Com Radio habilitó en el recinto del Salón del Cómic de Barcelona (con anécdota divertida (o patética, según se mire) incluida cuando una pobre infeliz llamada Clara la lió en un foro de internet a base de no tener suficiente cerebro como para saber estar en el sitio que le corresponde y no tener el suficiente valor como para afrontar sus errores pese a los toques que le dieron). El momento lo aprovechó su gente del club de fans -¡¡Madre mía, qué activos que son!!- para montar una quedada-picnic en el Parque de la Ciudadela. Allí se reunieron no sólo fans de Barcelona sino también otros seguidores llegados a la Ciudad Condal con la excusa del Salón.

A las seis de la tarde, el stand de Com Radio estaba atascado de gente esperando para ver actuar a Charm. Lamentablemente, el escenario era bastante pequeño, las Ko-Charm casi no tenía sitio para bailar y nuestras divas tuvieron que cantar con cascos puestos, debido a que no había sonido de referencia -lo que en técnica se llama monitoraje-. El concierto arrancó con su single, y el repertorio fue el habitual en sus conciertos, alternando canciones de trío con las que cantan cada una de ellas individualmente. En el CD podréis disfrutar de parte del concierto (aunque no en éste, sino en el siguiente número por problemas de tiempo), grabado por cortesía de Rak, uno de los componentes más activos del club de fans. Estreno, estreno, tan sólo "Jenina", una de las canciones que Charm, en este caso Lydia, ha grabado para la edición que Jonu está realizando de Kimagure Orange Road. Y acabaron con "Change The World", el opening de Inu-Yasha, y la celebérrima canción de Hamtaro.

OPERACIÓN FRIKI II
EL CONCURSO

Los Finalistas

A falta de incorporar los elegidos del pasado número, cuyas votaciones se cierran en el momento de salir esta revista a la calle, ya tenemos casi todos los participantes de la segunda fase en nuestra selección, a saber:

Daniel Ardila
Miguel "Suboshi" Candelas
Meritxell "Kakumei" Cartes
Miriam "Mimi" Constantí
Thais "Pai" Martínez
Eva "Alake" Páez
Enrique "Vendetta" Ramil
Vicente Ramirez
Jose "Ryu Hoshi" Santos
Tharsis
Umi & Tami
Sara "Naruku" Violat

La Segunda Fase

La segunda fase dará comienzo el día que se ponga en el mercado el número 52, en pleno verano. En esa segunda fase, aparecerán 18 nombres, los quince que habéis votado vosotros y tres puestos que hemos reservado para las cartas que, por su matasellos entraban dentro del plazo pero que, por culpa de correos, no llegaron a tiempo de la última selección. Estamos escuchándolas con mucha atención y será Mike quien dictamine si alguna merece ocupar esos puestos de reserva. No habrá reservas de cara a la gala del Salón. Estos 15 (o 18) participantes, aparecerán todos juntos en una doble página en dicho ejemplar, y en el CD correspondiente, grabaciones de los mismos para someter a vuestra consideración y voto. El plazo de votación, tanto por correo como por e-mail, será desde la aparición de ese mismo ejemplar hasta una fecha todavía no determinada pero que será finales de septiembre o principios de octubre (daremos datos más concretos conforme se acerquen las fechas). A partir de ese momento, la organización se pondrá en contacto con cada uno de los nueve seleccionados, para concretar su participación en la Gala Final, dentro del Salón del Manga de Barcelona. En el caso de que cualquiera de los nueve participantes más votados no pueda asistir a la Gala, su puesto será ocupado por el siguiente participante con mayor número de votos.

Votaciones

Seguimos recibiendo vuestros votos para que nos sirvan de guía en la realización de los discos de "Minami Music vol. 2" o de "Operación Friki". Hemos establecido tres categorías para que elijáis vuestros temas; en la primera de ellas, "Canciones favoritas", podréis votar cualquier canción de anime o videojuego que prefiráis, sin importar popularidad, antigüedad, si se ha emitido en España, etc. En la segunda, votaréis a vuestras canciones favoritas de J-Pop. Y, finalmente, en la tercera, esperamos vuestros votos para vuestras canciones favoritas de anime que se emitieron en España y que tenían o tienen las canciones dobladas en nuestro idioma. No serán tenidos en cuenta los votos a canciones que ya hayamos publicado en el "Minami Music vol. 1" y en el disco de Charm "Konnichiwa".

Direcciones para votar:
Electrónica: orange@arrakis.es
Física: Orange Music
Apdo. Correos 725 - 28080 Madrid

Friki Martin

CANCIONES CLÁSICAS EN ESPAÑOL

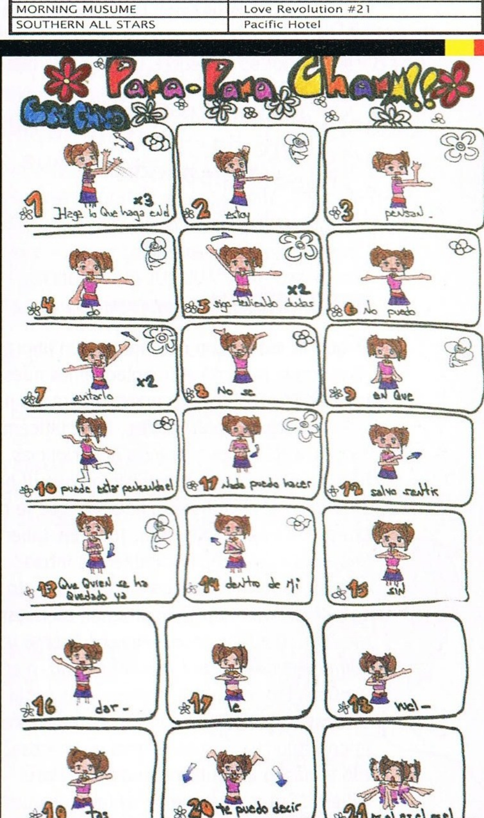
SERIE	CANCIÓN
BANNER Y FLAPI	Banner y Flappi
BELFI Y LILLIBIT	Belfi y Lillibit
BÉSAME LICIA	Jorge y Miko
BOLA DE DAN	Bola de Dan
CANDY, CANDY	Llámame Candy (Tema de apertura)
D'ARTACAN Y LOS 3 M.	Eran uno, dos y tres
DAVID, EL GNOMO	Soy un Gnomo
DIGIMON	Mariposa (Tema de apertura)
DRAGON BALL	Aventura maravillosa
DRAGON BALL	Romance te puedo dar
EL BOSQUE DE TALLAC	Jacky y Nuca
EL OSITO MISHA	Misha
EL PERRO DE FLANDES	Patrash y Nelo
HEIDI	Dime, abuelito
LA ABEJA MAYA	En un país multicolor
LA ALDEA DE ARCE	Shamalele, Shamalá
LA BATALLA DE LOS PLANETAS	Comando G
LA VUELTA AL MUNDO EN 80 D.	La vuelta al mundo en 80 días
LA VUELTA AL MUNDO EN 80 D.	Sílbame
MARCO	En un puerto italiano
MARMALADE BOY	Su sonrisa (Tema de apertura)
MAZINGER Z	Mazinger Z
RANMA ½	Yapappai, Yappapai
RUY, EL PEQUEÑO CID	Ruy, Pequeño Cid
SAINT SEIYA	Caballeros del Zodiaco
SHERLOCK HOLMES	Sherlock Holmes
TOM SAWYER	Tú descalzo siempre vas
ULISES 31	Ulises
VICKIE EL VIKINGO	Hey, Hey, Vickie

CANCIONES FAVORITAS DE ANIME

SERIE	CANCIÓN
Ah, Mi Diosa	Congratulations
BubbleGum Crisis	Konyawa Hurricane
BubbleGum Crisis	Burning Highway
Card Captor Sakura	Catch you, Catch Me
City Hunter	Get Wild
City Hunter	Running To Horizon
DNA-2	Blurry Eyes
Dragon Ball	Romantic Ageru yo
Dragon Ball Z	Cha la Head Cha la
Evangelion	Fly Me To The Moon
Gundam	White Reflection
Gundam	Just Comunication
Kigdom Hearts (videojuego)	Hikari
Lamu - Lum	Born To Be Free
Macross	Ai Oboite Matsuda
Marmalade Boy	Egao Ni Aitai
Mimi o Sumaseba (Ghibli)	Country Roads
Nicky, La aprendiz de bruja	Vuelo
Ranma ½	Piece Of Love
Rurouni Kenshin	Dame!
Rurouni Kenshin	Heart Of Sword
Sailor Moon	Moonlight Densetsu
Slayers	Give A Reason
Tenchi Muyo	Talent for Love
Utena	Rinbu Revolution
Video Girl Ai	Ureshi Namida

CANCIONES FAVORITAS DE J-POP

SERIE	CANCIÓN
AYUMI HAMASAKI	Dearest
HIKARU UTADA	Automatic
KINKI KIDS	Si yo tuviera alas
MISIA	Everything
MORNING MUSUME	Love Revolution #21
SOUTHERN ALL STARS	Pacific Hotel







Lo que nunca quisiste saber sobre nosotros pero de todas formas te vamos a mostrar

Saludos a todos, todas y a los demás. Sed bienvenidos a la que, en breve, pasará a ser vuestra nueva, divertida, entretenida, hilarante, descojonante y crudamente real sección de Minami. Para tristeza y desconsuelo de muchos de vosotros, este mes no tenemos Gran Hermanotaku (cartel luminoso: ¡¡OOOOOOOH!!), pero eso no es un (grave) problema, pues aquí estamos nosotros para llenar ese vacío en vuestros corazones. Las palabras que rápidamente se suceden delante de vuestros ojos forman parte, ni más ni menos, que del gran número cero de... (musiquita de fondo, cámara rodando, Juancho tráeme el bocata, sacad a la que grita "¡Pocholo, Pocholo!" y ACCIÓN)

HOTEL MINAMI (en luces de neón, claro)

¿Y qué es esto? ¿Con qué nos vienen ahora? ¿Pretenden que con esto aplaquemos nuestra ira y no reivindiquemos nuestro derecho natal a Gran Hermanotaku? Bueno, tranquilicémonos todos y abrámonos a nuevas experiencias. Resulta que nuestro queridísimo *Pakouji* ha pillado un resfriado del quince porque le ha entrado fresquito por... ah, ¿queréis saberlo? Entonces supongo que también os interesarán determinados detalles como, por ejemplo, las conversaciones que se mantienen en nuestro jacuzzi mientras *Lázaro*, *Manuel Ortega* y *Jaime Munuera* hacen uso del mismo, o quizá vuestras tendencias se inclinen más hacia las oscuras triquiñuelas de nuestros redactores en el confesionario... ¿de verdad os interesa? Pues eso y más lo encontraréis aquí, en Hotel Minami. Antes dije que se trataba de vuestra nueva, divertida... etc sección. Quizá debería haber mencionado que, en realidad, ésta es NUESTRA sección. Entrad con nosotros al hotel, y seréis testigos de lo que es la vida en la redacción de Minami.

Boss: Bueno, desde aquí, bienvenidos a todos. Como ya ha introducido Neorub ahí arriba, estamos en Hotel Minami, un lugar de inusitada fantasía y desbordante magia. Yo soy el boss, el jefe de todo el cotarro, y desde aquí dirigiré todo el programa. Las reglas son sencillas. Mes a mes, comprobaremos las peripecias de nuestros redactores, sus actos vandálicos, seremos testigos de sus vidas más ocultas. Vosotros, lectores, seréis los que decidáis quién sale, con vuestros votos. ¡Tal me cae bien, tal me cae mal... esperaremos vuestras cartas! ¿Cómo se comportarán esos escritores en la intimidad y ante el acoso de las cámaras? Pronto, muy pronto lo sabremos... Antes de nada, vamos a dar una gran bienvenida a nuestros participantes. ¡¡Adelante todos!!

(Suena la música de la orquesta, el público se pone en pie, los concursantes comienzan a bajar por las escaleras engullidos por un torrente de aplausos... Pero chico, no te saques mocos, que estamos en la tele).

Hola chicos... Hola... ¿Qué tal, Jaime? Hola... Muy buenas... Sí sí, sentaos, muy bien. Bueno, pues ya los tenemos aquí. Los 14 participantes de Hotel Min...

Azukys: ¡Eh! Que yo no tengo silla... T_T

Boss: ¿Ein? No puede ser, si los de atrezzo pusieron 14 sillas exactas, siete a un lado y siete a otro... A ver... No puede ser Azu, están las 14...

Azukys: Pues yo no tengo silla, y no me parece bien, porque me lo merezco tanto como ellos y...

Boss: Está bien, está bien, siéntate en la de Yunita, que ya está encima de Neorub. En fin, qué raro... Bueno, vamos conociendo uno por uno a nuestros participantes... Por orden, y desde mi izquierda hasta mi derecha...¡Rafa del Río! ¡Eva! ¡Manuel Ortega! ¡Kasu! Er... ¡Graywords! ¡Yunita! ¡Neorub! ¡Azukys! ¡Jaime Munuera! ¡Sakurita! ¡Argonath! ¡Mike! ¡Pakouji! ¡Lázaro! y ¡Mikel!

CARTEL LUMINOSO: APLAUSOS

Bien, empecemos por el principio... Rafa, bienvenido a nuestro plató. Dibujante de profesión, vienes con Eva, ¿cierto?

Rafa: Sí, claro. Por cierto, diles de mi parte a los de luces que esa combinación de colores no favorece para nada el decorado del plató, que la han cagado estrepitosamente.

Boss: Eu... Vale, tomo nota. En fin, nacido en Cádiz hace la friolera de... ¡Otia! Bueno, de



muchos años, eres dibujante de profesión, ¿cierto?

Rafa: Bueno, se intenta (se limpia las uñas en la solapa de su chaqueta). Hacemos lo que podemos, aunque el mundo del dibujante es harto ingrato.

Boss: Me consta, me consta... En fin, pasamos a tu derecha, donde tenemos a Eva. Hola Eva, ¿qué tal?

Eva: Uy, genial, ¿y tú?

Boss: Bien, bien, gracias. Bueno, veamos, tú acabas de conseguir pasar el MIR, ¿no? Eres una médico con todas las letras.

Eva: (acercándose las manos al mentón y cerrando los ojos) Sííííííííí, es genial, soy médico soy médico...

Boss: Enhorabuena, muy bien. Chicos, ya sabéis, si alguno sufre una taquicardia, tenéis una médico en el hotel. Bueno, seguimos el recorrido. Tu turno, Manuel Ortega, todo un veterano, si se me permite decirlo.

Manuel: Ketchup Original de Rusia... Mmm... Ah, perdón. Sí, bueno, supongo que sí...

Boss: Manuel, eres un hombre ajetreado. Trabajas, estás casado, tus gatos, el manganime... ¿Cómo lo haces?

Manuel: No es difícil, cuando uno quiere, puede...

Boss: No lo dudo, no lo dudo... Un placer de tenerte aquí (entre dientes) entre tanto loco... ¡Bien, sigamos! Ahora tenemos a... ¿Kasu? ¿Dónde se ha metido?

Kasuki: ¡¡¡Eeeeooooooo, estoy aquííííííííí!!!

Todo el plató levanta la cabeza para observar con horror cómo Kasuki se balancea sobre la barra de los focos.

Boss: ¡¡Kasu!! ¡¡Baja aquí ahora mismo!! En fin, parece que ya la bajan... De momento, continuamos con la fila. Erm... ¿Graywords? Tú no apareces en mis fichas...

Graywords: Bueno, algunos dicen que tengo el poder de aparecer y desaparecer de donde sea.

Boss: Sí claro, como los Donuts (mirando las fichas). No sé, no sale nada, pero recuerdo que decían que eras fansub... (mira al asiento de Graywords que está vacío). Vaya, no sé si será que de verdad tiene poderes o es que es un fantasma... En fin, pasamos al siguiente concursante. O bueno, concursantes. Yunita y Neor... ¡Oye! ¿Podéis atender un momento?

Neorub: (cari, que nos toca) Sí, perdón, ¿qué tal?

Boss: Qué cruz... Bueno, ella de Barcelona, él de Madrid, la parejita de oro de Minami. Ella novata, él veterano. Dios, ya están... En fin, después de publicidad, seguimos. No os vayáis, que aún queda mucho programa. A mí me da algo...

(Vale, pasamos a publicidad, cámaras de arriba, un giro completo, ¡pero cuidado con Kasu que aún anda por ahí arriba! Aish...)

PUBLICIDAD: Luces de colores, música de marcha triunfal, aparecen en pantalla Aoshi y Shirinae.

Voz en off: Bienvenidos a... ¡¡Las creaciones de Aoshi y Shirinae!! Hoy presentamos, la sección perdida.

Aoshi: (con voz de presentador chuleta americano) Hola, Shirinae, ¿qué nos traes esta vez?

Shirinae: Hola, Aoshi. Pues hoy traigo el fenomenal artilugio para crear secciones.

Aoshi: ¡Oh! Nuestro fenomenal artilugio para crear secciones. ¿Y cómo funciona?

Shirinae: Es muy sencillo. Tú escribes tres palabras en un papel, por ejemplo, "Patata", "Impresora" y "Chapa".

Aoshi: ¡Oh!

Shirinae: ... Aún no he terminado.

Aoshi: Ah, erm... Lo siento ^^U.

Shirinae: Como decía, cogemos las tres palabras, las metemos por la ranura de arriba y en unos segundos, la propia máquina nos dirá la sección recién nacida...

La máquina comienza a hacer ruidos, a echar humo y a dar saltitos. De la parte de abajo sale un papel. Aoshi lo coge y se pone a leerlo.

Aoshi: "La sección consistirá en las aficiones de los frikis sobre imprimir manuales para hacer figuritas de personajes con patatas usadas (¿?) y/o reciclar patatas en chapas con la testa de *Ash*". ¡Oh! ¡Impresionante!

Vuelve a sonar la musiquita triunfal.

Shirinae: ¡Pues esto es todo de momento, no perdáis de vista Tele Minami y nuestros inventos, pensados para haceros la vida más fácil como buenos redactores!

(Volvemos de publicidad, sí, rápido, atad a Kasu a la silla, no leches, no cambies los colores de las luces que Rafa estaba de coña y DENTRO)

Boss: Bienvenidos de nuevo a Hotel Minami, el lugar donde las cosas más inesperadas, suceden. Antes de publicidad nos quedamos con Yunita y Neorub, así que continuamos con Azukys. Azu, tú eres barcelonesa, nacida hace 18 años, que cumpliste hace poco, ¿verdad?

Azu: Sí, cierto. Oye, ¿puedo sacar este hilo del sillón? Es que se me enreda entre los dedos, y me parece apropiado arrancarlo. Y ya puestos, ¿puedo ir a darle dos besos a mi mamá que está ahí arriba? ¿Podré visitar después la zona de arriba, como Kasu? ¿Puedo ir al baño?

Boss: (con la lagrimilla en los ojos) No lo sé Azu, yo no sé nada, yo sólo soy un mandao... T__T Vamos a ver si terminamos rápido con esto... El siguiente participante es Jaime Munuera... Jaime, ¿qué haces?

Jaime: (tapándose la cara con el cojín del sillón) Nada, nada, es que no me gustan las cámaras, eso es todo. Debe ser de familia (la cámara sube por las gradas y vemos a Marta tapándose igualmente).

Boss: (mascullando y con la lagrimilla) ¿Y éste es de los veteranos? Bueno... ¡Jaime, veamos! Si Rafa se dedicaba al noble arte de la pintura (de repente, Rafa comienza a reírse mientras grita "¿¿NOBLE?? JUA JUA JUA"), lo tuyo es más bien la música ¿no es así?

Jaime: Sí.

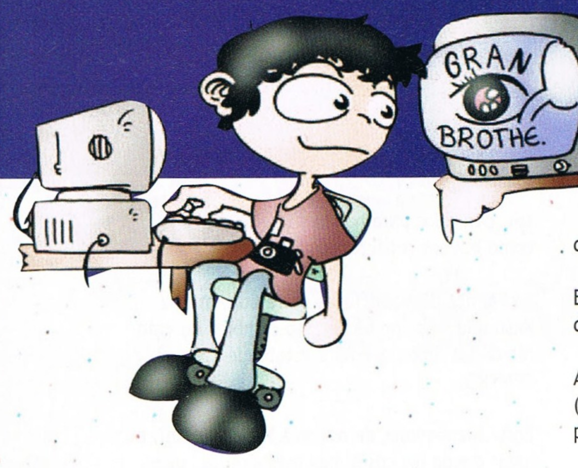
Boss: Eu... Tocas el piano desde pequeño, y ahora das clases, ¿no?

Jaime: Sí.

Boss: Bueno, pues es un placer tenerte entre nosotros.

Jaime: ...

Boss: En fin... Continuamos por ti, Sakurita, una de las más recientes incorpo-









raciones al staff de Minami...

Kasu: ¡¡Eeeeeeooooooooo sigo aquí, no me has preguntado nada!!

Boss: Ay mi madre... Bueno, veamos. ¡Kasu, ¿me oyes bien?!

Kasu: ¡Sííí, dime!

Boss: A ver... ¡Tú eres de Barcelona ¿no? Dicen que vas detrás del jefe, o al revés, o algo así ¿verdad?!

Kasu: Ju ju ju, ya veréis, ya (se continúa balanceando en plan Kaolla). ¡Lázaro, quédate quieto en la silla hombre!

Boss: Vivir para ver... En fin, como decíamos, Sakurita, una de las más recientes incorporaciones de la revista.

Sakurita: ¡Sí! Y estoy súper contenta de estar aquí, entre tanta buena gente, me siento genial, vivo la vida a tope, ¿nos vamos de marcha?

Boss: No es buen momento para irnos de marcha... Bueno, aquí pone que te sientes toda una gal, y que haces lo posible por fomentar la liberación femenina, ¿cierto?

Sakurita: Uy, sí, siempre a la moda por supuesto (muestra orgullosa sus uñas postizas).

Boss: Bien... Bueno, pues nada, encantados. Vamos ahora con el correero más dicharachero de Minami, Argonath, Argo para acortar. ¿Qué tal, Argo?

Argo: Bien, bueno, nerviosillo y tal (de su bolsillo se cae un muñequito de Tama, un peluche de Totoro y un Pikachu de juguete).

Boss: Er... Creo que se te están cayendo las cosas.

Argo: Ah, no, no te preocupes. Es que no sé por qué todas las cosas absurdas que se venden en Japón vienen a mí (un enganche del móvil se desprende, le aparece una careta de Tsubasa entre las manos, que tira con desparpajo). ¿Ves?

Boss: Sí, ya veo... Bueno, espero que no tengas demasiados problemas por ello.

Argo: En absoluto, ya estoy acostumbrado (mientras habla, se sacude una lata de fideos para beber que le ha caído encima).

Boss: Si tú lo dices... Nuestro siguiente participante es todo un sensei, un auténtico veterano y todo un ejemplo. Bienvenido, Mike.

Mike: Saludos, jóvenes padawanes. Presente está la fuerza en todos. Buena señal eso es.

Boss: Uhm... Bien, espero que la mecedora que solicitaste sea cómoda.

Mike: Sí, sin duda es de buena manufactura. Esto me hace recordar aquel salón en el que las hordas de fans de **Kenshin** se suicidaron en masa...

Boss: Claro... En fin, mientras sigue recordando, pasamos al siguiente participante, Pakouji. ¿Qué tal Pak? ¿Cómo te sientes ahora que no es tu mano la que decide el destino de los concursantes?

Pak: Siento una cosa extraña... Es como sí... Como sí... ¡¡¡Oh no, los elefantes rosas vuelven a cantar el aserejé!!! ¡¡¡¡POR DIOS, DECIDLES QUE PAREN!!!!

Boss: Pakouji, ¿estás bien?

Pak: ¡¡No!! No, creo que no, no soporto tanta presión... Mi vida está en manos de los demás... No pensé que fuera tan duro, no sé si lo soportaré...

Boss: Bueno, bueno, tranquilízate (a ver esos sedantes, preparados para cuando cambie la cámara). Mientras te relajas por medios totalmente naturales y sin que nadie intervenga, vamos con...

Lázaro: Ya era hora, ¿no? ¿Se puede saber por qué estoy al final?

Boss: Sí, con Lázaro. Es que bueno, verás, aquí eres un concursante más, no el jefe, el boss soy yo, y no pensamos en ello... En fin, ¿Cómo estás?

Lázaro: ¿Que cómo estoy? Pues igual de bueno que siempre, ¿no lo ves?

Boss: Claro... En fin, es un honor tenerte aquí, mucha suer... Oye Laz, espérate a estar dentro para intentar ligarte a Kasu, ¿no? Que si no nos quedamos sin chismes. Así, separaditos de momento... Vale, pues ya sólo nos quedas tú, Mikel (Boss saca las gafas de sol, que los focos se reflejan demasiado en la cabeza afeitada de Mikel). ¿Cómo te va? Afincado en Barcelona, otro de los veteranos, ¿cierto?

Mikel: Sí, en Barcelona (se le caen cinco pétalos de cerezo del bolsillo, que recoge rápidamente mientras mira y sonríe a Pakouji). Pero vamos, que podría vivir donde fuera...

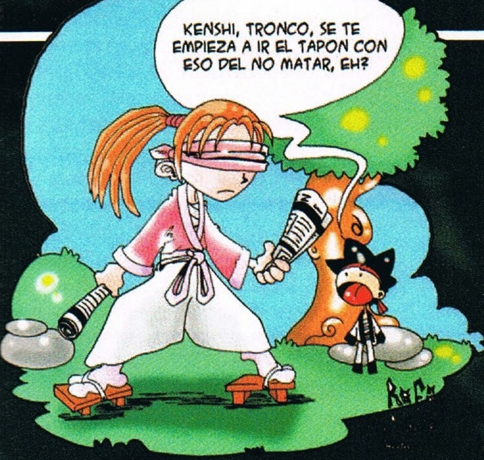
Boss: No lo dudamos, no lo dudamos... Pues hasta aquí los cator... No, quince concursantes de Hotel Minami. Recordad que cuando termine Gran Hermanotaku, estaremos aquí con nuevas historias. Contactaremos con nuestro corresponsal exterior, Rick Eternity, que nos informará sobre lo que ocurre en el hotel mientras entran los participantes, tendremos más inventos de Aoshi y Shirinae, conoceremos a nuestros tertulianos y mucho más. Mientras tanto, si queréis colaborar, aportar vuestras ideas a Aoshi y Shirinae, ir haciendo comentarios/sugerencias sobre la sección, hacer predicciones, dibujitos y tal, podéis hacerlo en cualquiera de las siguientes direcciones:
Por correo normal a:
Hotel Minami
Apartado de Correos 1221
02080 Albacete
O bien por e-mail a hotelminami@ya.com.

Asimismo, cuando comencemos, éstas serán las direcciones a las que podréis mandar vuestros votos para expulsar a los nominados de cada mes. Esperamos vuestras cartas, no desfallezcáis sin nosotros, el mes que viene más Gran Hermanotaku... ¡¡Hasta la vista!!

El Boss
(Cuya identidad, de momento, es secreta)



PASATIEMPOS



SOPA DE LETRAS.

T	S	R	G	I	C	I	B	I	V	E	Y	D	C	Z	T	C	K	R	I
B	G	X	N	O	Y	O	P	H	P	I	O	C	K	C	B	K	D	I	M
Q	D	P	D	S	N	A	O	S	R	J	R	I	H	P	M	Y	V	J	U
H	M	O	C	M	Z	H	T	O	G	O	W	A	H	P	F	F	N	V	G
R	M	A	N	E	O	J	K	A	E	Q	A	Y	J	S	I	O	P	U	E
V	T	K	E	N	S	H	I	N	A	R	H	M	U	V	I	P	J	Y	M
Z	H	C	P	V	U	T	N	R	U	L	L	B	D	F	J	H	Z	L	D
B	Z	T	T	V	R	N	U	V	E	S	S	W	S	E	M	L	S	S	N
U	R	O	A	K	Q	K	S	K	C	M	G	G	A	P	M	V	E	X	N
W	D	I	U	N	S	V	U	Q	C	X	Y	P	I	T	I	P	G	W	S
P	Q	V	P	V	Q	S	A	S	T	B	A	A	T	G	S	Y	Y	Z	F
N	Y	A	D	V	O	B	X	I	F	F	L	R	O	I	A	S	T	P	C
R	H	J	I	N	W	J	H	E	W	D	R	A	K	L	O	Q	W	T	Z
K	L	T	A	D	R	X	W	K	I	X	K	Q	L	O	L	E	E	M	P
H	M	S	S	U	I	U	X	A	M	F	I	T	G	Y	K	Z	N	J	W
W	H	R	C	Z	S	N	I	Z	Y	N	V	O	E	A	B	I	Y	G	N
L	I	Q	V	J	E	K	R	L	F	U	O	B	V	R	U	B	H	A	P
I	H	S	O	Y	U	X	C	W	V	T	B	W	Q	D	W	V	P	Q	J
S	D	X	C	D	E	Z	N	C	A	U	M	H	J	W	X	H	V	K	T
L	H	N	H	L	U	T	K	V	T	X	K	Z	B	W	Z	F	X	C	I

Por muchas aventuras que viva, y aunque parece que ya va llegando el final, *Kenshin* todavía se acuerda de todos sus amigos y enemigos más entrañables. ¿Puedes recordarlos tú encontrando los diez nombres de los personajes más carismáticos de la serie en esta sopa de letras?

LAS DIFERENCIAS.

Para este número contamos con la colaboración del pedazo de artista *David Alcalá* (*DAC* para los de toda la vida), que os reta a que reconozcáis a estos personajes de **Saint Seiya** sin sus brillantes armaduras, y de paso, descubráis los diez errores que hay entre los dos dibujos.
Gracias *DAC*, eres un genio.





Y para despedirme, aunque no suelo hacerlo (no, qué va...), permitidme que le dedique los pasatiempos de este mes y mande un abrazo a alguien muy especial: *Pepa Bustelo*, fan acérrima de **Minami**, y hermana de todo un maestro. Un abrazo guapísima.

Rafa del Río - Eva R. Evrard

correo

¡Konnichiwa otakus! Tras el éxito que ha tenido el número 50 seguimos aquí al pie del cañón, dando guerra. Así que tanto mi "juego de la verdad y la mentira" como yo seguimos por estos lares xD (ver el anterior número para entender el chiste, cómo no). Que conste que no tengo ningún parentesco con *Urdaci* y quien diga lo contrario miente ^_^U. Espero que tengáis unas geniales vacaciones de verano (*Natsu yasumi*), yo me he quedado aquí en la playa tranquilamente escribiendo mis memorias como correero para hacer un libro, venderlo y ganar tropocientos mil millones de euros. Algún día espero estar tan forrado como *Akira Toriyama* (qué fe que tengo...). Bueno, doy paso al correo más refrescante del verano, no aceptéis imitaciones ;) Aunque, como siempre, son sin antes poner la carta del mes. Este mes no había ninguna que destacara por encima de las demás, así que hemos puesto una al azar de las que de vez en cuando llegan notificándonos errores y pidiéndonos ayuda al respecto:

> hola minami, os escribo para informaros que el dvd de este mes 50 aniversario no se me ve en el ordenador, me sale una ventana diciendome que el disco está lleno de errores, a ver si me pódeis comunicar a que se debe, gracias.

Ante estos mails, nosotros siempre solemos contestar diciendo que nos ayudarían mucho si indicaran exactamente qué texto de error les sale, qué sistema operativo tienen, qué marca y modelo de lector usan, qué códecs y drives tienen instalados, etc. Curiosamente, prácticamente ninguno suele contestar.

CORREO

Fátima Aguiló. ¡Hola de nuevo! Esta otaku tan maja nos escribe desde Reus (Tarragona) y para quienes no lo sepan se trata de una habitual de la sección de correo (aplausos "plas plas plas" *Okaeri*!). Así me gusta, que cada mes os animéis a enviar una, dos o doscientos millones de cartas a la sección ^_^. En fin, *Fátima* desea saber de qué va **Full Moon wo sagashite**, de la conocida *Arina Tanemura*. Pues bien, trata de una chica llamada *Mitsuki* que tiene 12 años, vive con su abuela y padece de una horrible enfermedad (bueno, es un tumor en la laringe...). Un día *Mitsuki* le promete al chico que le gusta (*Eichi*) que cuando tenga 16 años ella será una cantante muy famosa y se irá a vivir con él a Nueva York (y aunque parezca mentira, la trama no tiene nada que ver con **Love Hina** ^_^U). Y como de ilusión también se vive, *Mitsuki* pretende hacer todo lo posible para cumplir ese sueño. Eso sí, una noche se le presentan dos ángeles de la guarda (*Meroko* y *Takuto*) que le revelan que dentro de un año morirá debido a su enfermedad. *Mitsuki*, a pesar de que su familia le prohíbe cantar por miedo a que empeore, pasa de todo y se presenta a un *casting* que hay en la ciudad (uno de los ángeles hace magia para que *Mitsuki* tenga 16 años y se pueda presentar allí). Se descubre que *Mitsuki* es una artista revelación y a pesar de que sólo le queda un año de vida hará todo lo posible para alcanzar su sueño. Eso es todo, un shojo entretenido de una de las autoras niponas de shojo más reconocidas en el mundo del manganime y publicado en la conocida revista también japonesita Ribbon. ¿Os ha gustado la trama? Es algo triste, pero no está mal para quien le guste mucho este tipo de manga. En cuanto a **Ultramaniac** de *Wataru Yoshizumi* va de una chica *kawaii* llamada *Ayu* que conoce a *Nina*, una compañera de clase de lo más rara. Resulta que *Nina* es en realidad una bruja que hace magia con su ordenador (sí, se baja magia por internet... espero que no lo haga con el *eMule* xD). En fin, la serie va sobre las aventuras y desventuras de *Ayu*, *Nina* la brujilla patosa y también el romance con los chicos que les gustan. Otro shojo que quizá os guste. Y eso es lo principal que *Fátima* nos pregunta en su carta. También nos pide una sección fija de J-pop (chungo chungo), un especial *Clamp* (que ya se hizo en su momento, y en el número 49 había algo que casi casi), que se amplíe la sección de correo (también se hizo ^_^U), fotos de chicos guapos en la revista y lo que generalmente nos pedís y que sólo Kami-sama sabe si se cumplirá (aunque ya se cumplió con un póster genial de *Ismael Álvarez*). Un beso *Fátima*, ¡hasta la siguiente carta! ^_~

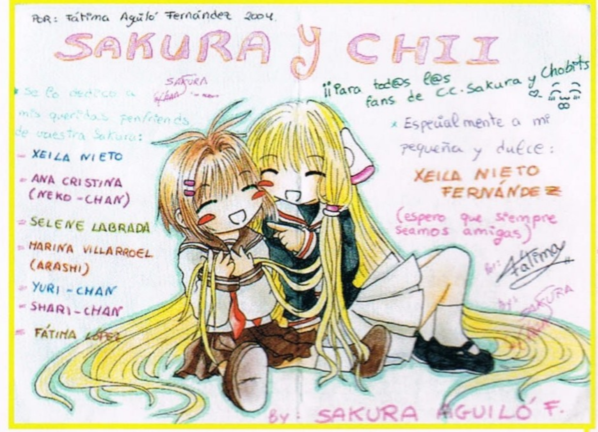

Jennifer López

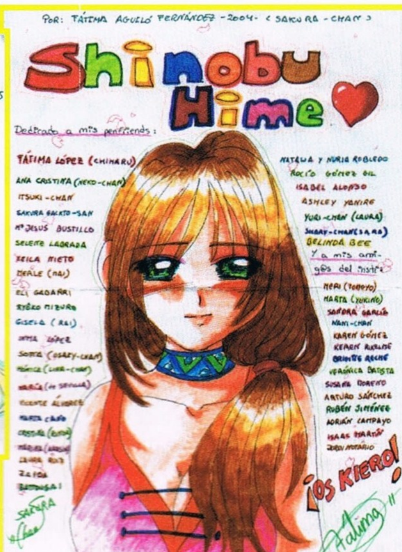
Dennen Minamino. ¡Buenas! Este otaku de Palma de Mallorca también nos escribió hace tiempo, así que seguimos con los habituales ^_^. *Dennen* se queja de que no le respondéis las cartas que él manda a los contactos de la revista. Está muy mal eso de poner "Prometo responder" y después si te he visto no me acuerdo >_<. Así que ya sabéis, todos los otakus a los que os haya escrito ya estáis cogiendo lápiz y papel (si me dieran un euro por cada "prometo contestar" que leo en las cartas me forraría xD). Por cierto lo de *Minamino* como apellido cámbialo, ponte mejor *Minamisí*, de buen rollo xD. *Dennen* cuenta en su carta que le ha gustado mucho el "cambio de look" de la revista pero dice que la sección *hentai* ha empeorado (increíble, el primero que dice eso, muchos otakus me han dicho maravillas de la sección de *Neorub*, pero en fin, hay gustos para todos). Y en mi opinión, la sección hentai es más entretenida y menos ofensiva que



antes. Bueno, también nos comenta que está muy bien que se saquen animes por fascículos en los kioscos pero que no es muy legítimo que por ejemplo vendan un pack con **C.C. Sakura** y una peli de **Kenshin** y otro pack con la misma peli de **Sakura** y una de **Yu Yu Hakusho** (por ejemplo). Sobre lo que preguntas de *Shinobu Sensui* de **Yu Yu Hakusho**: se conocen cuatro de sus siete personalidades (se conoce como él mismo, cómo filósofo, máquina de matar y chica que llora; las otras tres personalidades no se han podido asociar a nada en particular). Y lo último que nos pide es saber dónde puede conseguir J-pop. Pues no sé en Palma, pero en Madrid y Barcelona al menos en según qué tiendas de manganime venden algún que otro CD de J-pop. En Japón se veían por todos lados (¿por qué será? ^_^U). También puedes tratar de comprarlo por internet, pero no he comprobado la fiabilidad, así que suerte ^_^. ¿No encuentras videojuegos así en plan anime? Pues hay muchos, como el de **Orphen** que sacaron hace tiempo o el recién llegado de **.Hackt Infection**; lo mejor es estar al tanto de lo que sacan traducido y si no siempre puedes comprar algo de importación (aunque si sabes japo mejor que mejor). ¡Ah! Y lo de los dibujos coloreados no es que tengamos la mala leche de deciros cómo los queremos y cómo han de ser, sino que si no son color no se ven bien en la revista, piensa en el laborioso proceso de "escaneado" de dibujos de cientos de otakus y descubrirás la filosofía de los dibujos coloreados xD (se me va la olla, demasiado tiempo tomando el sol xD). Tampoco van a mala leche los consejos (como lo de que no copiar ni calcar o lo de intentar que las dedicatorias no ocupen más que el propio dibujo). ¡Hasta otra!

Fátima Aguiló





Sheila Moreno. Nos escribe desde Móstoles (Madrid) y nos cuenta que las palabras de Lázaro sobre los atentados del 11-M le llegaron muy hondo. Con todo lo que dice nos comenta unas cosas: "*no todo en esta vida es manga. Me considero una buena friki, pero hay momentos en los que hay que bajarse de la nube manga y vivir en la realidad*". Sí, en eso tienes razón, y es algo que Minami siempre ha tenido muy claro, yo prefiero compaginar mi frikismo con la realidad (así me va... xD). Otra cosa que nos comenta esta majísima otaku: "*que la gente no tenga miedo de los atentados. Yo fui al salón del manga de Madrid y como soy de Móstoles tuve que pasar por Atocha (me costó mucho convencer a mis padres). Pero ya había ido al salón del año pasado y por nada me lo perdería este año*". Estoy totalmente de acuerdo contigo, al fin y al cabo no nos vamos a esconder en casa sin salir porque creo que eso es una de las cosas que precisamente quieren, causar terror. No voy a profundizar sobre el tema porque ya se ha dicho y hecho mucho. Pero desde aquí me quiero solidarizar con todas las víctimas del terrorismo. No os derrumbéis, no estáis solos, el mundo del manganime está también con vosotros. Un besazo *Sheila*.

María Bayón





Sandra Katherine

Maite Prados

MISIVAS BREVES

A Diego Tomás. ¡Hola! Es normal que a veces me equivoque yo al teclear alguna dirección de mail, pero es que algun@s me van a tener que pagar un curso de egiptología moderna y de descifrar jeroglíficos. Lo dicho, que algunos otakus tienen una letra un poco "especial" que no se entiende nada de nada. Lo mejor es que siempre que pongáis las direcciones, las escribáis a máquina o a ordenador (o con mayúsculas y la letra bien clarita, que aún no he hecho el cursillo de jeroglíficos). ¡A cuidarse!

A Sofía Oliver. ¡Hola guapa! ¿Qué tal por Albacete (*NdL: Coño, ¿otra paisana? Últimamente no hacen más que aparecer albaceteños, ¿ande carajo os metéis en las movidas que montamos allí, que estamos siempre cuatro gatos?*)? Gracias por la carta, pongo aquí un fragmento de lo que dices para que lo sepan todos los otakus: "*me gustaría expresar mi indignación hacia la gente que envía cartas a* Lázaro *para amenazarle por criticar la serie que a ellos les gusta (...) A mí me gusta* **Evangelion**, *¿y qué? Por eso no voy a empezar a mandar cartas con amenazas y otras pullas porque respeto su opinión, igual que yo tengo derecho a decir que tal serie no me gusta o que tal manga me da arcadas*". Coincido plenamente en todo ^_^ (*NdL: Si es que... Los de Albacete siempre hemos destacado por nuestra inteligencia y sabiduría*). La verdad es que de ese tipo de cartas, a pesar de ser divertidas por las amenazas cutres que hay, sólo recibimos una o dos al año (*NdL: Bueno, por correo normal sí, pero por email son unas 10 semanales*). ¿Qué os voy a decir? Cuando empecé de correero descubrí la extraña leyenda urbana de una chica que escribía "MUETE" con sangre en una de las cartas y que si la leías te morías al cabo de siete días xD. En fin, cuídate mucho Sofía, ¡sigue así de maja!

Al señor X. Bueno, resulta que un individuo anónimo y desconocido (llamémosle enmascarado o señor X) me ha enviado una foto en la que sale *Ryoga* de **Ranma 1/2**, ajustando cuentas con *Lázaro* en uno de los salones del manga de Barcelona. Seguro que en algún momento *Lázaro* puso a parir la serie y ya veis cómo las gasta *Ryoga* ^_^U. Yo mejor no digo nada, no sea que me meta con la peli de **Totoro** (que no, que es muy bonita ^_^) y se me aparezca en sueños y me pegue una paliza >_<U.

A Katherine y Helen. Lo mejor para buscar tiendas de vuestra ciudad es mirar el CD de **Minami** que cada dos por tres viene con un listado de tiendas especializadas en manganime. Pero bueno, te dejo aquí la dirección de una tienda en Murcia (que espero que aún siga abierta ^_^U). La tienda se llama *Historietas* y está en la calle Vinader n º 6, bajos. Lo de escuelas de dibujo manga en Murcia lo veo difícil, no conozco ninguna y no creo que en la Escuela de Arte de allí hagan nada por el estilo. Así que, ¡suerte!

A Encarni Rojas. Gracias por el dibujo que envías, está bastante bien ^_^. Y sobre todo no dejes que tus problemas te impidan convertirte en una gran dibujante, ¡ánimo con ello y sigue así!

A Pablo San Juan. Mándame los datos en la misma carta, que si no ya puedo morirme trasteando cartas buscando tu dirección. En cuanto a las Charm, estate atento en la revista y en su foro de opinión para saber sus próximas actuaciones. Foro: http://www.portaljapon.com/~charm/foro_charm/ ¡Hasta otra!

A Teresa Urrea. Hola preciosa, ¿qué tal va todo? Ya veo que bien, un viaje a Tenerife no está nada mal. Al final no haré el artículo de mis peripecias en el país del sol naciente, pero bueno es toda una experiencia ir allí (y lo bien que me lo pasé... xD). En cuanto a los fallos y faltas en según qué artículos es normal que siempre haya alguno (*NdL: Es normal que se escapen uno o dos en la revista, pero también es cierto que muchas veces la gente nos comenta "errores" que en realidad no lo son*); por suerte siempre tenemos por aquí algunos correctores que, RAE en mano, inspeccionan meticulosamente cada sílaba (son clavados al detective *Conan*). Lo dicho, cuídate mucho y espero que disfrutes de las vacaciones, ya me contarás. ¡Hasta pronto!

A Ikuko. ¡Hola! Muchas gracias por la carta ^_^ Dejo aquí las felicitaciones tanto para el correo (gracias, gracias ^^!) como para *Manuel Ortega* y para *Lázaro*. El dibujo está genial, a ver si nos mandas otra carta pronto. ¡Cuídate!

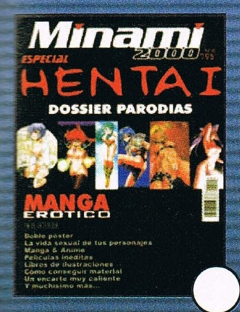


Sergio Gutierrez

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color.
¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami

















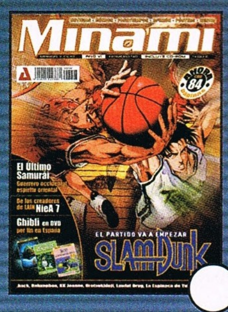




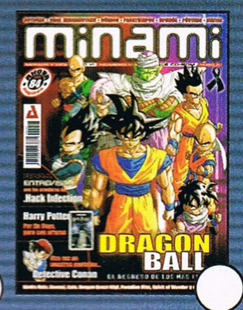
















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.



LA EXITOSA SERIE DE TELEVISIÓN EN UNA EDICIÓN ESPECIAL CON 6 DVD VIDEO
26 EPISODIOS, MUCHOS EXTRAS Y...¡MÁS DE 650 MINUTOS DE AVENTURAS!



DVD VIDEO
2 PAL
DOLBY DIGITAL
DVD 9
4/3
IDIOMAS Japonés Español
SUBT. Español

COWBOY BEBOP

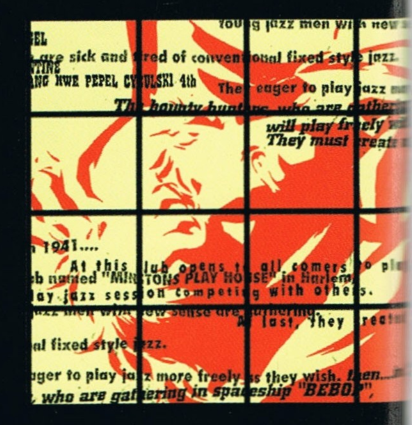
CONTENIDOS	CONTENIDOS EXTRAS
·Serie completa de 26 episodios ·Master Digital ·Español Dolby Digital 2.0 ·Japonés Dolby Digital 2.0 ·Subtítulos en Español ·Formato de pantalla 4/3 ·Menú interactivo ·Acceso directo a escenas	·**What´s Bebop** (Ficha técnica) ·**Space Cowboys** (Fichas de personajes) ·**Most Wanted!** (Fichas de los más buscados) ·**Funny** (Curiosidades) ·**Artists** (Ficha artística) ·**Staff creativo** ·**Sunrise, el estudio de producción** ·**Cowboy Bebop Original Sound Track** ·**Enciclopédia del sistema solar** ·**Diseños mecánicos y diseños de personajes**

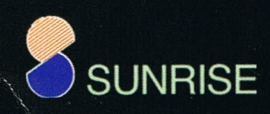
YA A LA VENTA

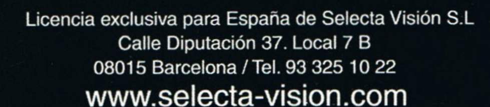











Licencia exclusiva para España de Selecta Visión S.L
Calle Diputación 37. Local 7 B
08015 Barcelona / Tel. 93 325 10 22
www.selecta-vision.com

